DibujArt

LA REVIS

EDITO POSTER S.A.

#23 $12.00 Mex 2.50 Tlx

ESPECIAL DE MANGA

CONCEPTOS BÁSICOS DE
DINAMISMO

APRENDE A USAR LAS
PANTALLAS DE PUNTOS Y DIGITALES

CON ESTE EJEMPLAR PAGA SÓLO $10.00 EN COMICMANÍA

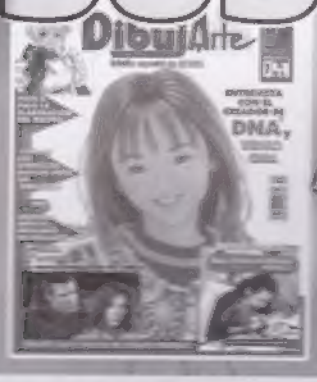
NUEVA SECCIÓN ¡ENVÍANOS TUS TRABAJOS!

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

¡Al fín!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES



Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Cupón de suscripción de DibujArte

D.F. SEMESTRAL **$100.oo** 6 Revistas ANUAL **$200.oo** 12 Revistas

Provincia SEMESTRAL **$150.oo** 6 Revistas ANUAL **$300.oo** 12 Revistas

Números atrasados (menos el 1 y el 20) $ 17.oo -Incluye envio- Números 1 y 20 $ 25.00 -Incluye envio-

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Escribe los números que deseas que te enviemos: _____

Escribe el número a partir del cual deseas empezar a recibir tu suscripción: _____

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de **Juan Antonio Flores V.** a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director de DibujArte

Bernardo Moreno
Director Editorial

Delfina Fuentes
Correctora de Estilo

Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de interiores

Fabián Roldán, Izumi y Tozani
Clases de Dibujo

Izumi
Portada

Laura Michel
Colaboradores

Martha Garcia de la Rosa
Preprensa

EDITORIAL

Qué tal, amigos. Después de un retraso bastante largo, por el cual pedimos disculpas a todos ustedes (las fiestas decembrinas no tuvieron nada que ver), llega a sus manos el número 23 de tu revista favorita. Recuerden que a partir de éste número DibujArte es quincena,l pero eso no es lo único bueno, ya que desde ahora, los pares (24, 26, 28, etc.) serán a color, esto gracias a la aceptación de todos ustedes hacia el Especial de Color número 20. Así que, sin mayor preámbulo, pasemos al contenido de ésta editorial esperando que los sueños de todos ustedes se cumplan en este año que ya ha comenzado y que nuestra revista participe en la realización de esos sueños. Comenzamos con un superespecial de Manga, con artistas que se han integrado de lleno al staff de DibujArte: Fabián Roldán y Esteban, mejor conocido en el medio como Izumi. Como breve comentario les diré que Fabián y Tozani comenzaron carrera juntos desde hace muchos años y ahora vuelven a trabajar para la misma publicación después de un par de años, esperamos que esto sea un buen augurio para inicio de año. También continuamos con las Tres R's que está a un paso de su final, pero si creen que nos desharemos de Laura Michel, están muy equivocados, ya que está preparando la nueva serie de artículos que será de gran ayuda para todos ustedes. Además comenzamos con una nueva sección en la que mostraremos breves galerías de lectores y daremos consejos a todos aquellos que lo soliciten al correo de ¡Revisión de Portafolios!, checa la página 37 para más información. En el próximo número tendremos al ganador del concurso de creación de personaje. Pudimos sacarlo en éste número pero creimos que a los participantes les gustaría ver su trabajo impreso a color.

Disfruten de éste número como del año que empieza y todos los venideros. El equipo creativo de DibujArte les desea lo mejor y esperamos que sus esfuerzos se vean recompensados.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

ÍNDICE

ESTILO JAPONÉS 2
PANTALLAS 22
TRAMAS DIGITALES 34
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 37
LAS TRES R's.
Registro 38
BUZÓN 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #23 **MARZO 2004**
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

ESTILO JAPONÉS

FABIÁN + IZUMI + TOZANI

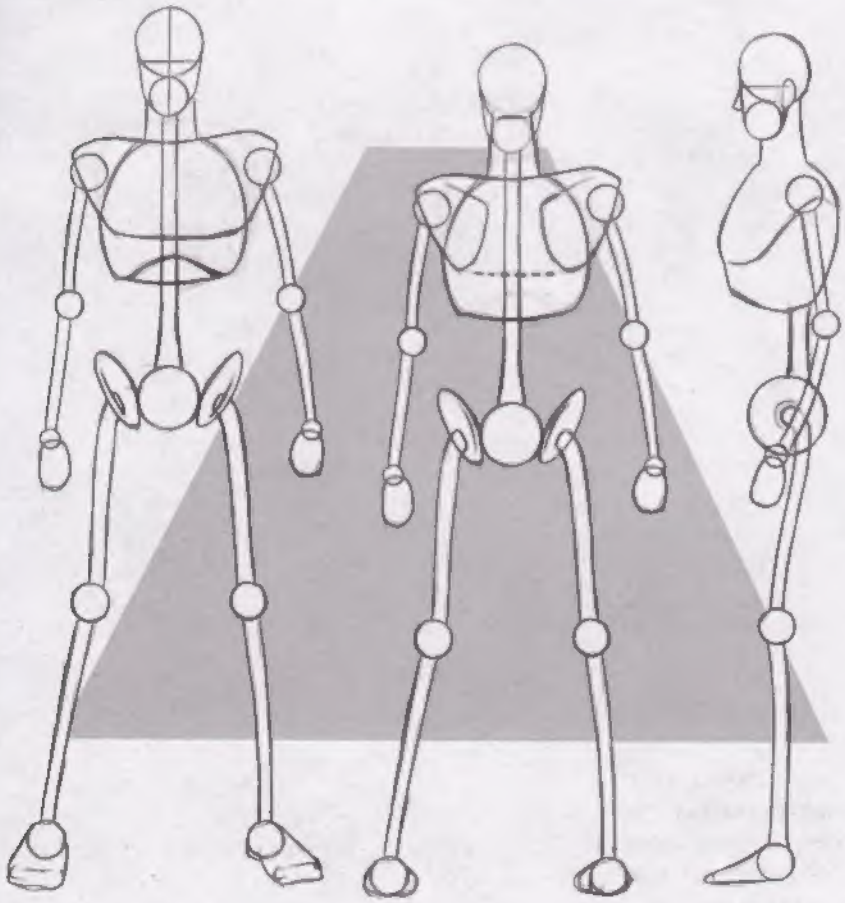
EL DIBUJO ESTILO JAPONÉS, O MANGA, COMO COMÚNMENTE SE LE CONOCE, ES UN ESTILO QUE EN LOS ÚLTIMOS AÑOS HA TOMADO GRAN AUGE Y ACUMULADO PARTIDARIOS POR TODO EL MUNDO; TANTO, QUE MUCHOS ARTISTAS PROFESIONALES EUROPEOS, AMERICANOS Y ASIÁTICOS ESTÁN INFLUENCIADOS O, INCLUSO, EMULAN EL LIGERO Y ARTÍSTICO TRAZO NIPÓN.

HAY MUCHA CONTROVERSIA CON RESPECTO A LA PALABRA MANGA Y QUÉ SIGNIFICA REALMENTE. NOSOTROS NO ENTRAREMOS EN POLÉMICA PORQUE SERÍA PERDER UN PAR DE PÁGINAS EN ELLO, BASTA CON ENTENDER QUE CUANDO ESCRIBIMOS MANGA NOS REFERIMOS AL YA ENORMEMENTE CONOCIDO ESTILO JAPONÉS.

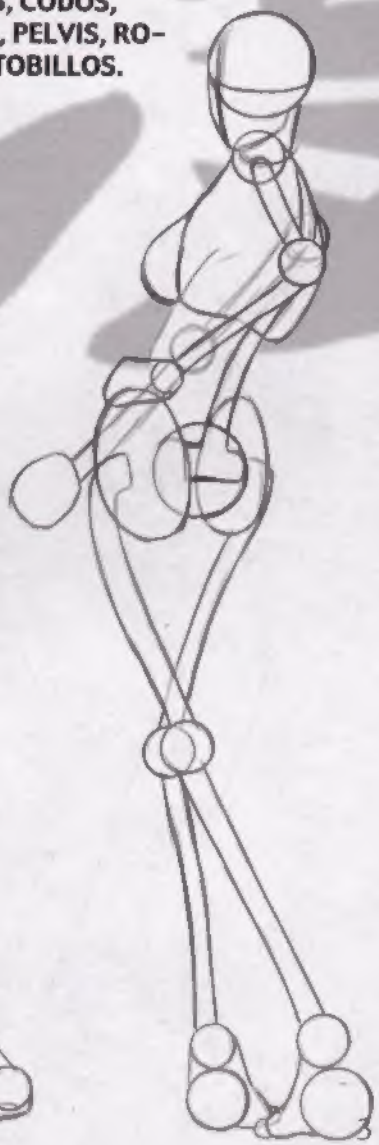
MUCHOS ARTISTAS PRINCIPIANTES E INCLUSO PROFESIONALES CREEN QUE ¡DIBUJAR ESTILO MANGA! ES SIMPLEMENTE DIBUJAR LOS OJOS GRANDOTES, LOS CABELLOS EN PUNTAS Y LAS PROPORCIONES DEFORMADAS, PERO SI ASÍ FUERA, LOS SIMPSONS® SERÍAN UN PERFECTO DIBUJO MANGA.

NO, DIBUJAR CON ESTILO MANGA NECESITA UN ESTUDIO, UN PROCESO, NO PORQUE PAREZCA SIMPLE LO ES, Y AQUÍ VAMOS A DEMOSTRARLO.

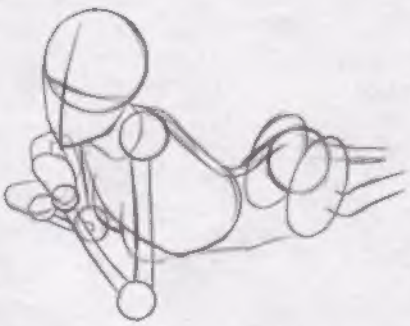
ESTRUCTURA

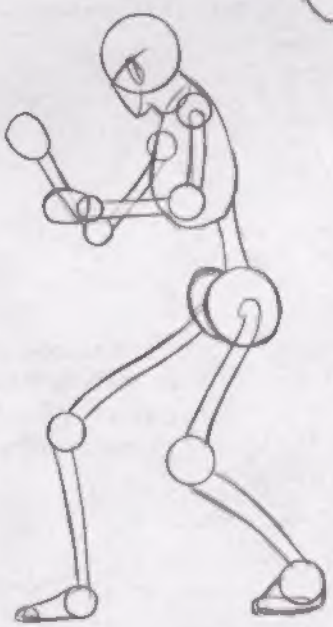


LO PRIMERO QUE SE DEBE CONOCER ES EL CUERPO HUMANO, Y AL DIBUJAR, LO PRIMERO QUE SE DEBE SABER DEL CUERPO HUMANO ES LA ESTRUCTURA. MIRA ESTOS EJEMPLOS Y RECUERDA NUESTRAS CLASES ANTERIORES. OBSERVA CÓMO SE MANEJA LA ESTRUCTURA DE LA CABEZA, EL TORSO, LA PELVIS Y LAS EXTREMIDADES, ASÍ MISMO, CHECA CÓMO SE MANEJAN LAS ARTICULACIONES DE HOMBROS, CODOS, MUÑECAS, PELVIS, RODILLAS Y TOBILLOS.



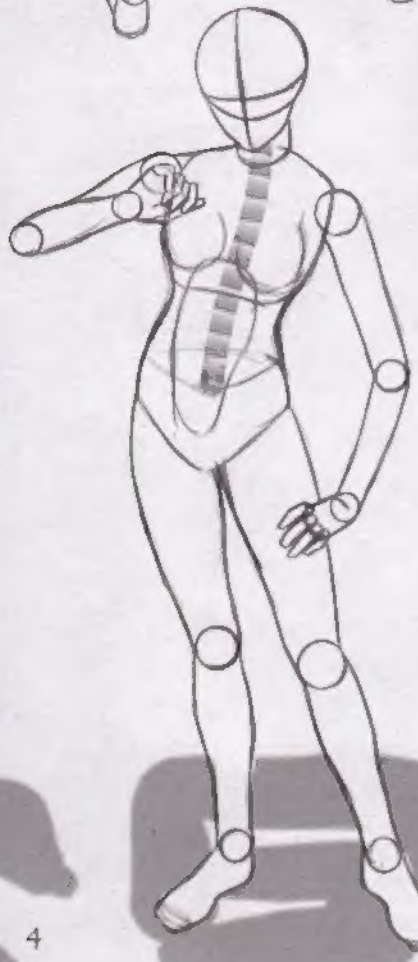
YA SEA HOMBRE O MUJER, SIEMPRE SE MANEJA LA MISMA ESTRUCTURA, OBSERVA LAS DIFERENCIAS NOTORIAS DE CADA UNO EN LOS EJEMPLOS DE ABAJO, BÁSICAMENTE LA MUJER SIEMPRE MANTIENE ARQUEADA LA ESPALDA DE MANERA MUY CARACTERÍSTICA.



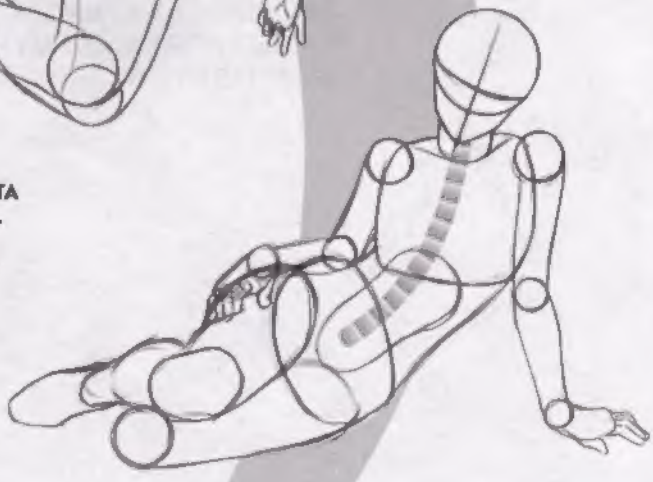


MOVIMIENTO

TOZANI



CONOCIENDO LA ESTRUCTURA ES FÁCIL DAR VOLUMEN Y MOVIMIENTO A LA FIGURA. OBSERVA QUE, A PESAR DE QUE NO HEMOS COLOCADO DIBUJOS TERMINADOS NI EN ÉSTA NI EN LA PÁGINA ANTERIOR, PUEDE RECONOCERSE FÁCILMENTE SI LA ESTRUCTURA ES DE HOMBRE O MUJER Y, ADEMÁS, NOS DAMOS UNA IDEA DE LO QUE HACEN.



OBSERVA CÓMO SE RESALTA EL MOVIMIENTO DE LA COLUMNA VERTEBRAL, NO LA PIERDAS DE VISTA.

ADAPTACIÓN

Pueden sacarse movimientos también de fotografías, pero haciendo los cambios adecuados para que se vean realmente al estilo manga. Observa el proceso:

1

Elegimos una foto que vaya de acuerdo con la idea que queremos plasmar, trata de que la foto esté de cuerpo completo, o por lo menos que se pueda apreciar adecuadamente la estructura de el / la modelo.

2

Sacamos la estructura y características de la pose, detallamos algunos rasgos como la ubicación de ojos, nariz y boca, así como la línea del cabello y el movimiento de piernas y senos.

3

Adaptamos esta estructura a la estructura manga (ésta la detallamos más adelante), o sea, alargamos y adelgazamos las piernas y los brazos, reducimos un poco el torso y cambiamos la expresión del rostro.

4

Ya con todo estructurado, detallamos, pero, ¿y cómo detallamos? Eso te lo explicamos en las siguientes páginas.

TIP

Te recomendamos que cuando te bases en una imagen para hacer un dibujo, sea una fotografía. Trata de no sacar poses o estructuras de otros dibujantes, a menos de que tu objetivo sea copiar el estilo de un profesional o emular de manera especial el trabajo.

LA CHICA MANGA

FABIÁN ROLDÁN

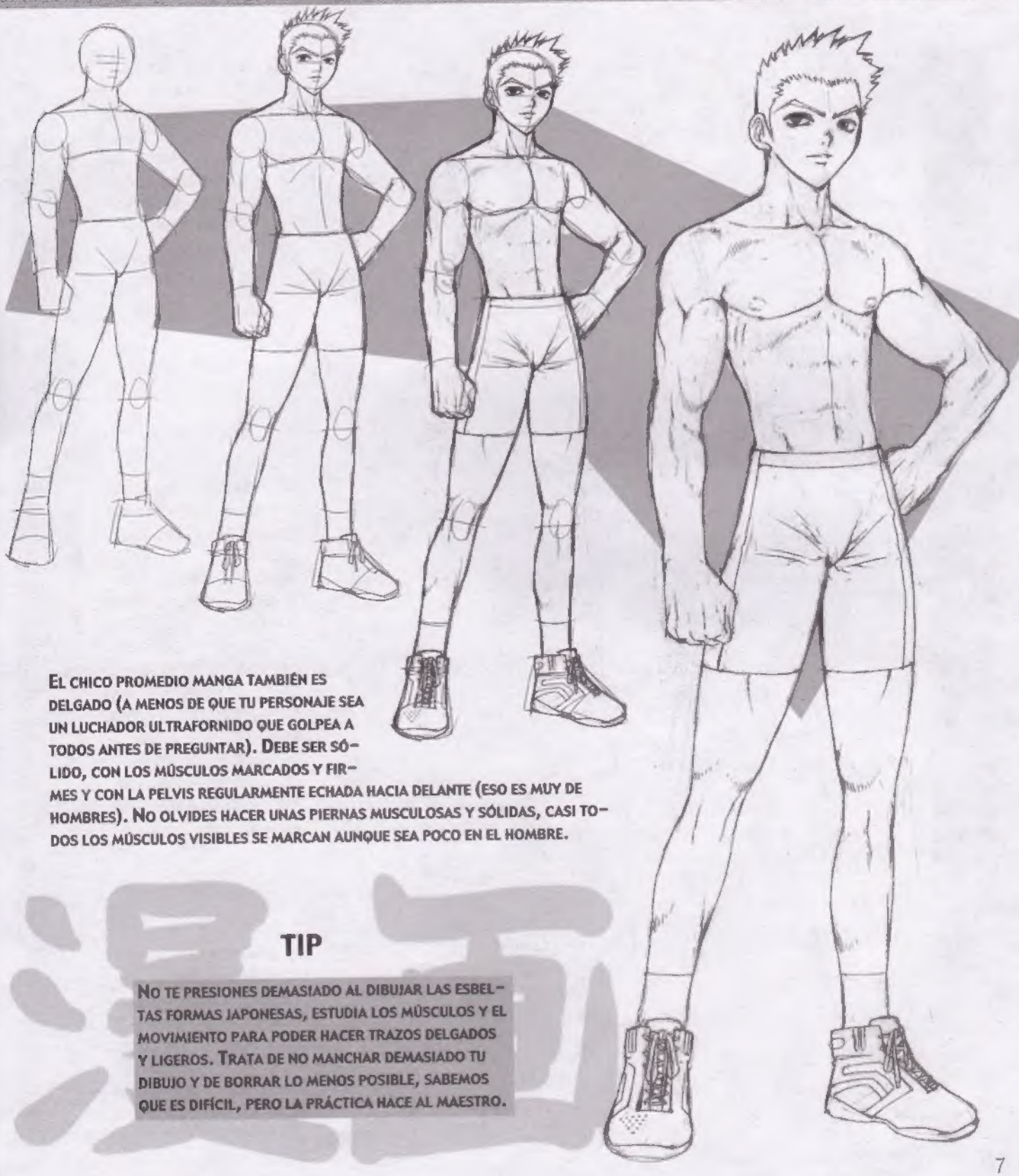
La chica manga es regularmente delgada pero no flaca, las formas deben ser bien torneadas y gráciles, especialmente los muslos y los senos. Las manos, dependiendo del estilo, son más delgadas que las de los hombres. **NO** se deben marcar los músculos a menos de que la chica sea de verdad una mujer de acción o una fisicoculturista. El único músculo que se marca en la mujer es la línea media del abdomen y sólo hasta el ombligo. En la espalda se marcan la línea de la columna vertebral, los omóplatos y los glúteos. Puedes marcar un poco los nudillos y los tendones de los dedos de los pies pero no demasiado. **SIEMPRE** colócale un detalle femenino, en este caso: las sandalias.

TIP

Desde que dibujas la estructura ya debes tener en mente la pose de tu personaje, así como un diseño previo, o por lo menos una idea de cómo es.

EL CHICO MANGA

FABIÁN ROLDÁN



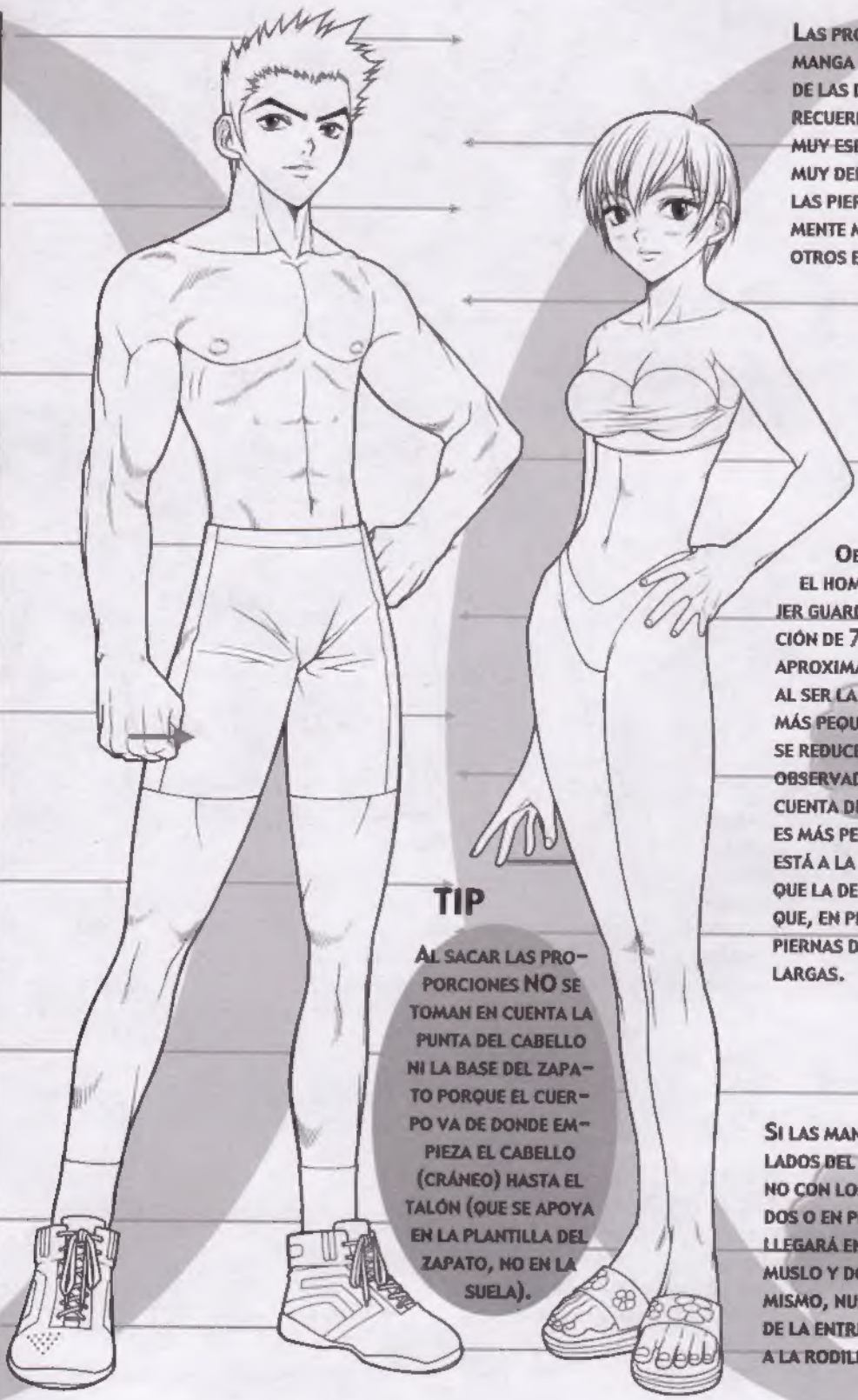
El chico promedio manga también es delgado (a menos de que tu personaje sea un luchador ultrafornido que golpea a todos antes de preguntar). Debe ser sólido, con los músculos marcados y firmes y con la pelvis regularmente echada hacia delante (eso es muy de hombres). No olvides hacer unas piernas musculosas y sólidas, casi todos los músculos visibles se marcan aunque sea poco en el hombre.

TIP

No te presiones demasiado al dibujar las esbeltas formas japonesas, estudia los músculos y el movimiento para poder hacer trazos delgados y ligeros. Trata de no manchar demasiado tu dibujo y de borrar lo menos posible, sabemos que es difícil, pero la práctica hace al maestro.

PROPORCIONES 漫画·漫画·漫

FABIÁN ROLDÁN



Las proporciones del manga no difieren mucho de las de otros estilos; recuerda que la figura es muy esbelta y la línea, muy delgada, además que las piernas son ligeramente más largas que otros estilos.

Observa que tanto el hombre como la mujer guardan la proporción de 7 1/2 cabezas aproximadamente, pero al ser la mujer de cabeza más pequeña, su estatura se reduce, y si eres buen observador te darás cuenta de que aunque ella es más pequeña, su pelvis está a la misma altura que la de él, lo que hace que, en proporción, las piernas de ella sean más largas.

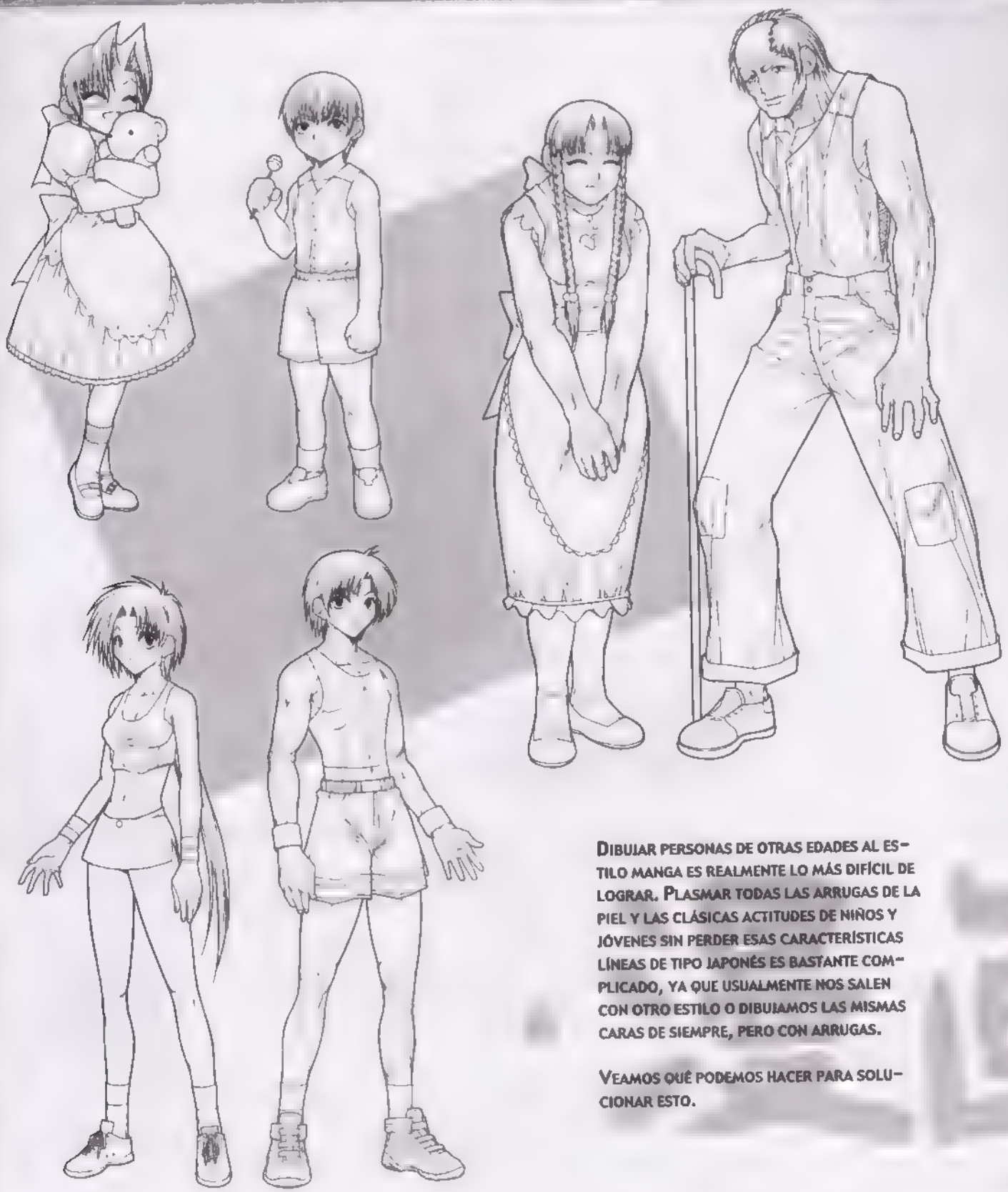
TIP

Al sacar las proporciones **NO** se toman en cuenta la punta del cabello ni la base del zapato porque el cuerpo va de donde empieza el cabello (cráneo) hasta el talón (que se apoya en la plantilla del zapato, no en la suela).

Si las manos caen a los lados del cuerpo, la mano con los dedos estirados o en puño, siempre llegará entre la mitad del muslo y dos tercios del mismo, nunca a la altura de la entrepierna y jamas a la rodilla.

EDADES

FABIÁN ROLDÁN



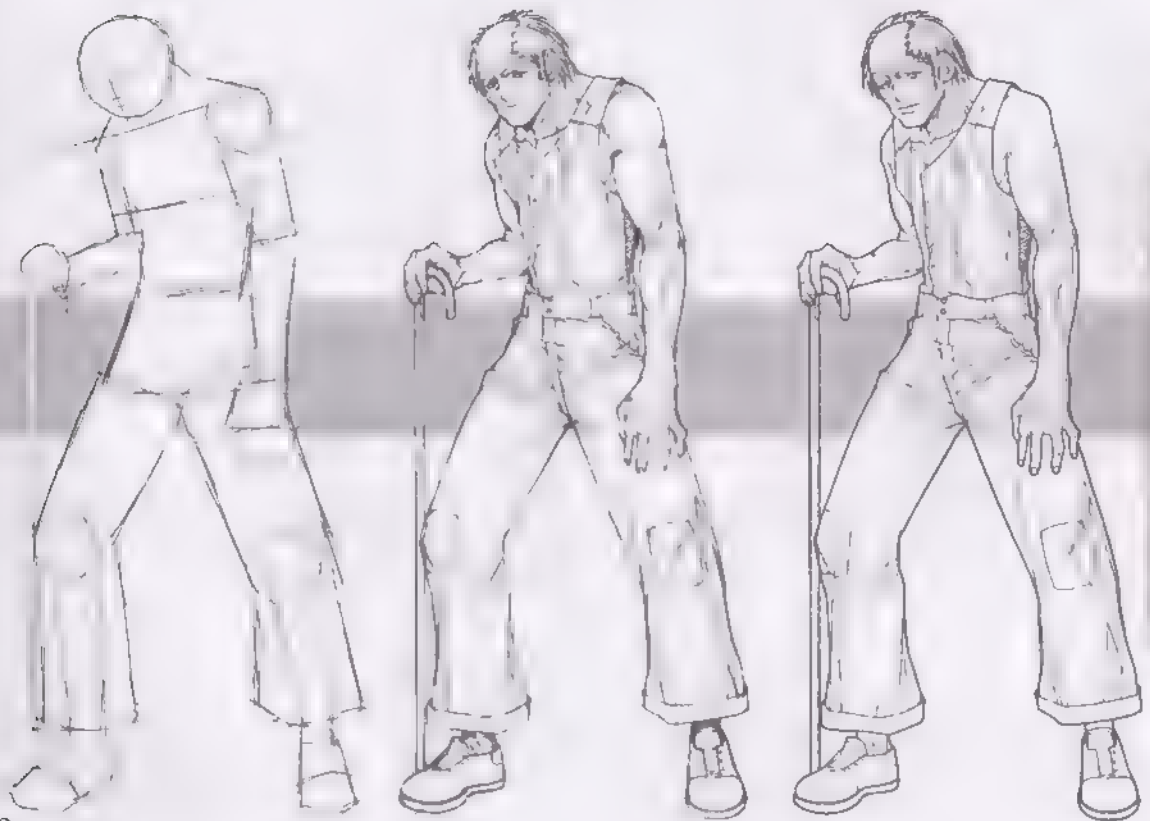
Dibujar personas de otras edades al estilo manga es realmente lo más difícil de lograr. Plasmar todas las arrugas de la piel y las clásicas actitudes de niños y jóvenes sin perder esas características líneas de tipo japonés es bastante complicado, ya que usualmente nos salen con otro estilo o dibujamos las mismas caras de siempre, pero con arrugas.

Veamos qué podemos hacer para solucionar esto.

VIEJOS

FABIÁN ROLDÁN

Los venerables ancianos tienen una estructura más pequeña y ligeramente encorvada por el paso de los años, el cabello no es tan sedoso y los músculos no muy marcados, la piel tiene pliegues que demuestran su flacidez y los dedos son huesudos, aunque no necesariamente delgados; las piernas pueden estar abiertas, demostrando cierta malformación en los huesos por los años y la constitución puede ser delgada (muy delgada) o robusta. Dale el toque a la ropa que acentúe la edad.



TIP

El entintado estilo manga maneja una línea muy limpia y, aunque no se vea a simple vista, tiene gruesos y delgados. También se manejan planos y secciones con líneas más gruesas y delgadas y por lo regular la línea de contorno de toda una figura es más gruesa que las líneas del personaje.

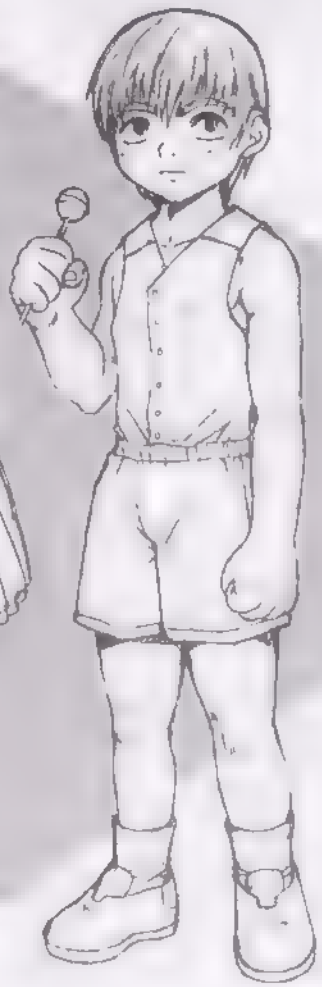
NIÑOS

FABIÁN ROLDÁN

En los niños la actitud es siempre muy importante. Pueden hacer una cantidad de gestos impresionante y su cuerpo pequeño les da cierta restricción en la movilidad que los hace ver muy graciosos. Es de los niños de donde se saca toda la cantidad de clichés que tiene el manga, y cuando se dibuja un personaje en SD (super deformed) o en Chibi (chiquito) se le da actitudes de niño.

Dependiendo de la edad puede cambiar la estructura de un niño, pero por lo regular son regordetes, aunque las niñas se dibujan regularmente delgadas, el torso es hasta cierto punto robusto, ya que no ha sufrido los cambios propios de su sexo.

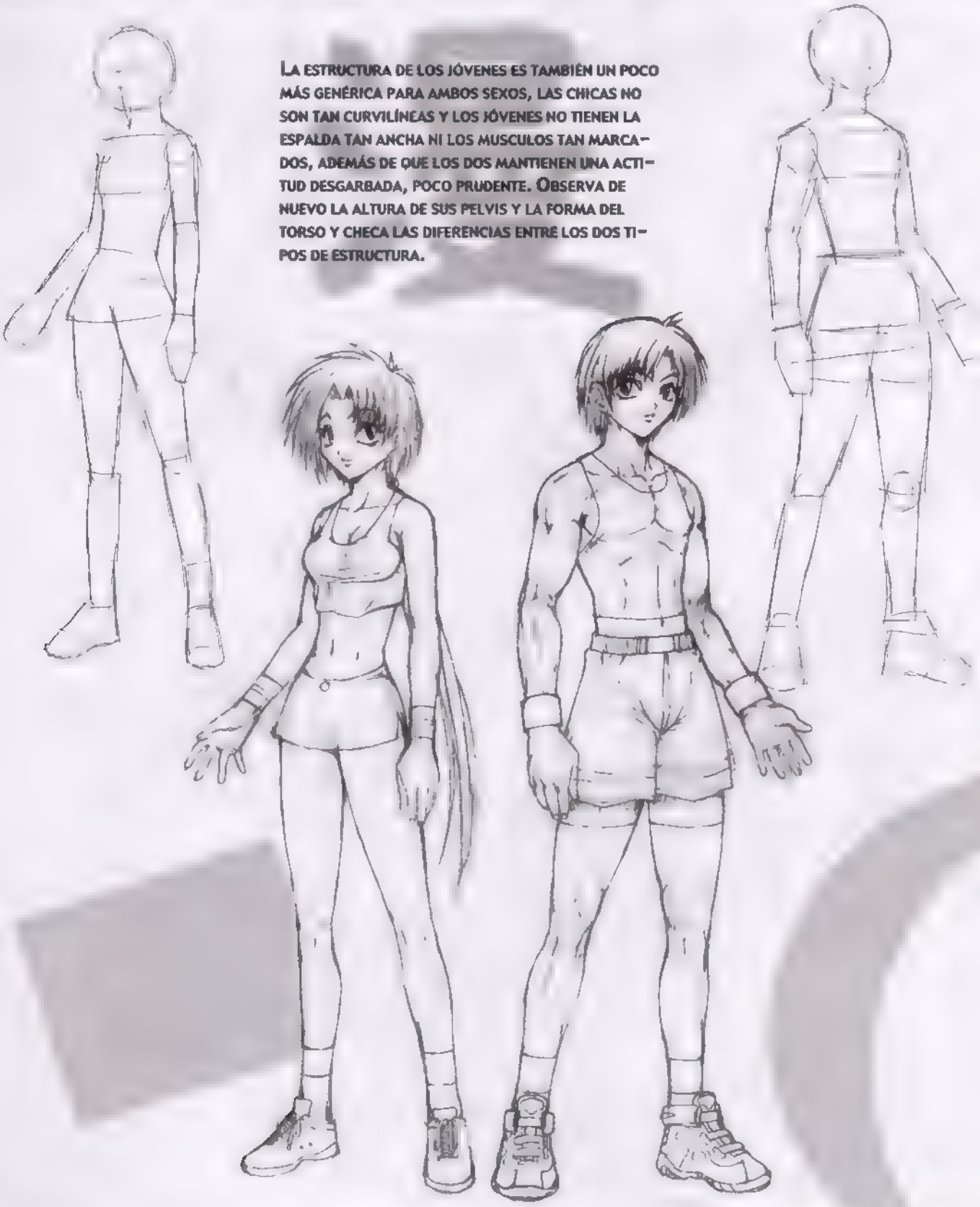
Las proporciones del rostro de un niño son más recortadas. Al tener los ojos más grandes, ocupan gran parte del rostro y el espacio entre ojos-nariz-boca es muy pequeño. Sus manos son regordetas y sin marcar mucho los huesos. La parte superior de los ojos está aproximadamente a la mitad del cráneo y su estructura ósea es pefecta, sin deformaciones.



JÓVENES

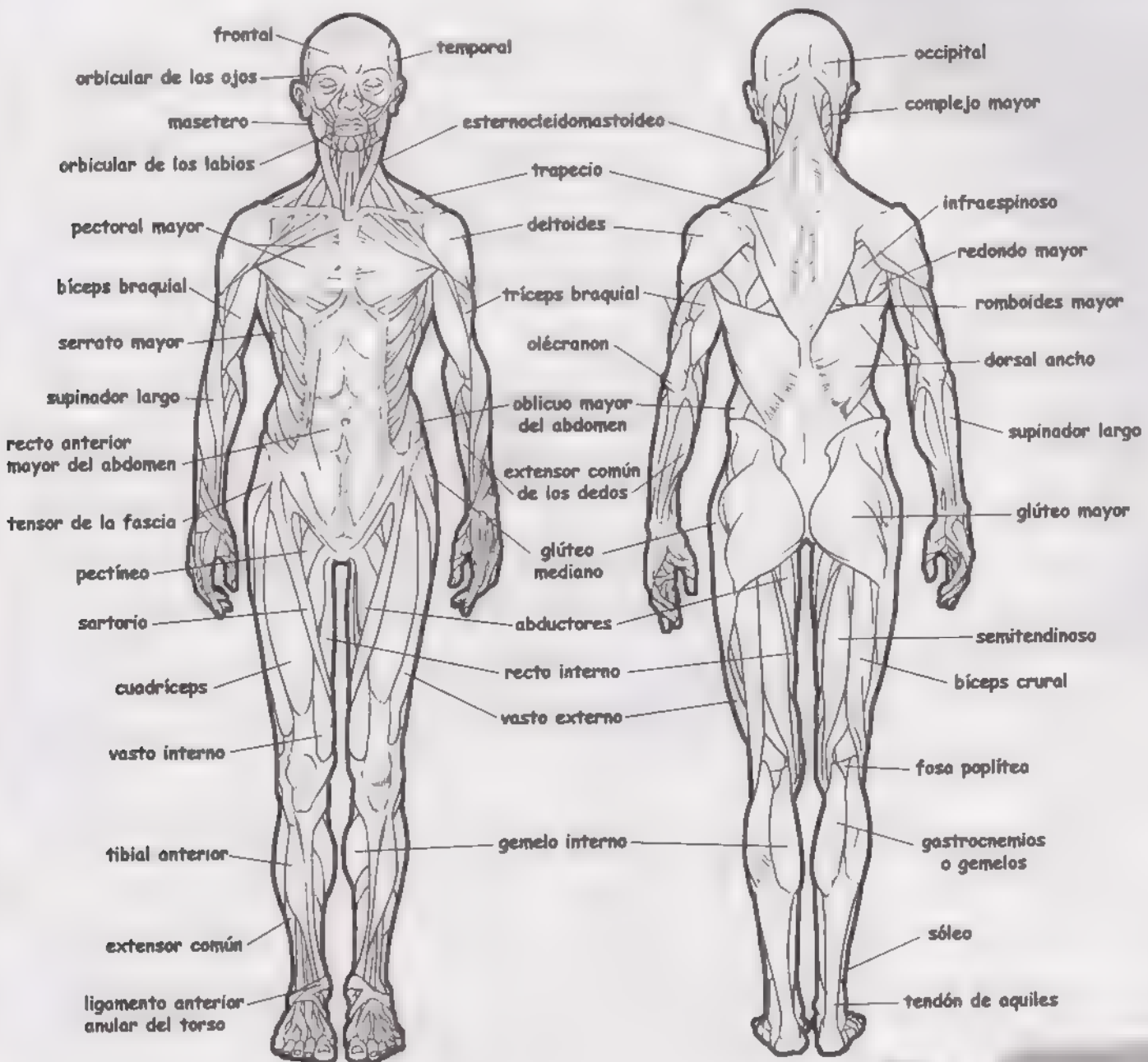
FABIÁN ROLDÁN

La estructura de los jóvenes es también un poco más genérica para ambos sexos, las chicas no son tan curvilíneas y los jóvenes no tienen la espalda tan ancha ni los musculos tan marcados, además de que los dos mantienen una actitud desgarbada, poco prudente. Observa de nuevo la altura de sus pelvis y la forma del torso y checa las diferencias entre los dos tipos de estructura.



MÚSCULOS

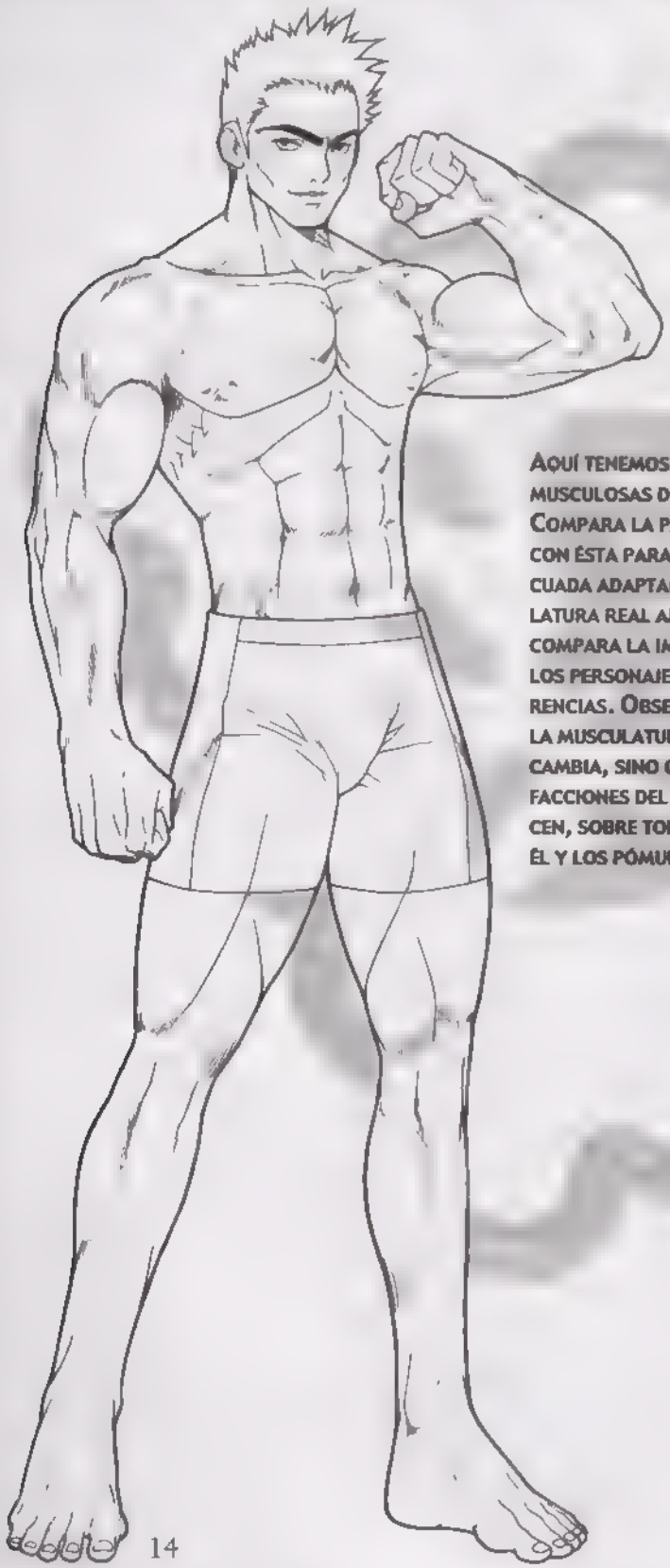
TOZANI



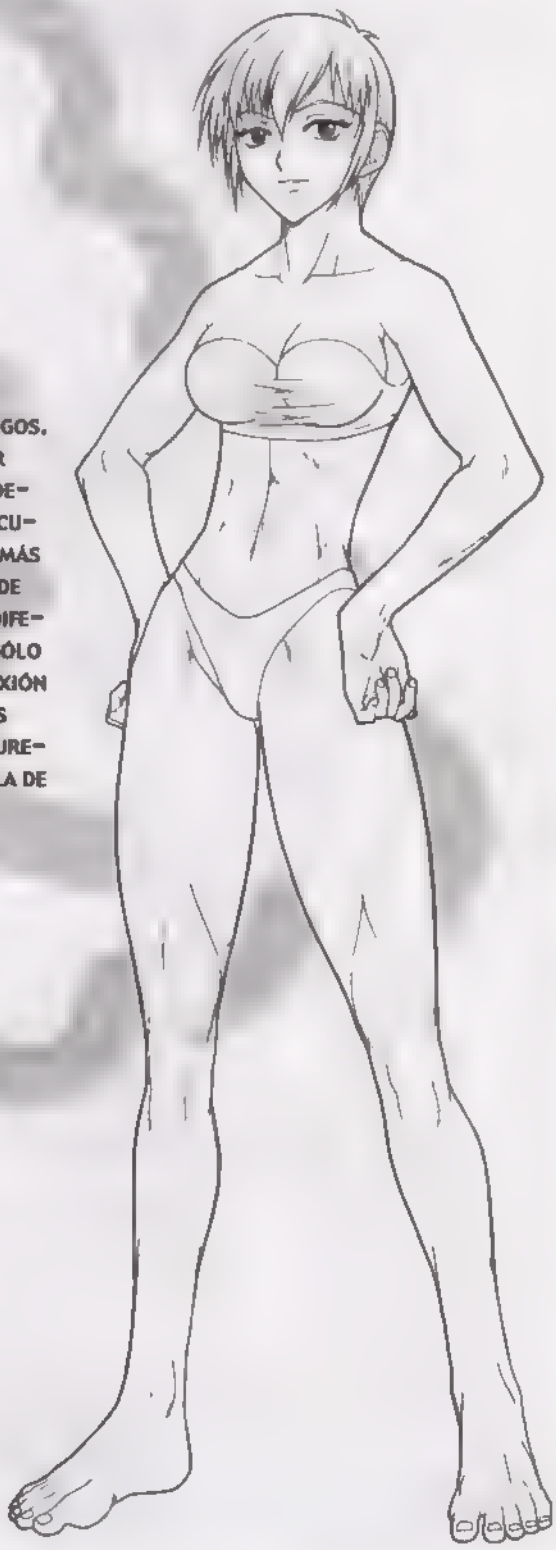
EN EL MANGA, COMO EN EL ESTILO AMERICANO, DEBES TENER UN CONOCIMIENTO DE LA ANATOMÍA MUSCULAR MUY BUENO, POR ESO TE DAMOS ESTA HOJA DE ESTUDIO PARA QUE VEAS LOS MÚSCULOS MÁS IMPORTANTES Y PUEDAS DEFORMARLOS ADECUADAMENTE, UNA VEZ QUE LOS CONOZCAS. ESTAS PROPORCIONES SON REALES.

MÚSCULOS MANGA

FABIÁN ROLDÁN



AQUÍ TENEMOS LAS VERSIONES MUSCULOSAS DE NUESTROS AMIGOS. COMPARA LA PÁGINA ANTERIOR CON ÉSTA PARA QUE VEAS LA ADECUADA ADAPTACIÓN DE LA MUSCULATURA REAL AL MANGA, Y ADEMÁS COMPARA LA IMAGEN NORMAL DE LOS PERSONAJES Y BUSCA LAS DIFERENCIAS. OBSERVA CÓMO NO SÓLO LA MUSCULATURA Y LA COMPLEXIÓN CAMBIA, SINO QUE TAMBIÉN LAS FACCIONES DEL ROSTRO SE ENDURECEN, SOBRE TODO LA MANDÍBULA DE ÉL Y LOS PÓMULOS DE ELLA.



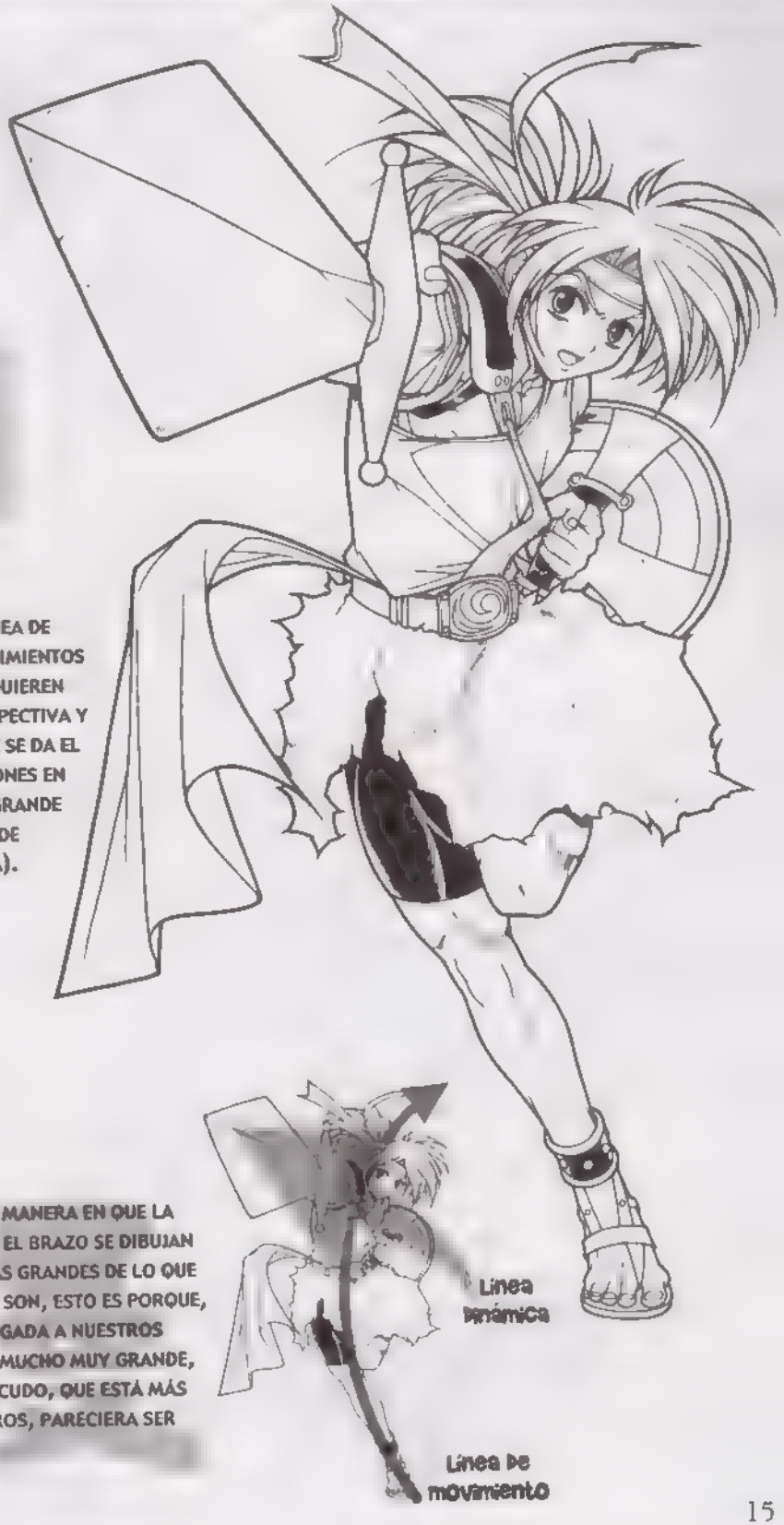
DINÁMICA

FABIÁN ROLDÁN

El dinamismo dentro del manga (y cualquier otro estilo) es el dar movimiento extremo a nuestros personajes, es el siguiente paso cuando ya podemos dibujarlos de manera estética.

Cuando dibujamos a nuestro personaje de pie, sin nada más que posar, tiene una línea de movimiento que hace que el personaje no se vea acartonado, rígido.

La línea dinámica o línea de acción nos marca movimientos más complejos que requieren conocimientos de perspectiva y escorzo (forma en que se da el efecto de tres dimensiones en papel, dibujando más grande lo que está más cerca de nuestro punto de vista).

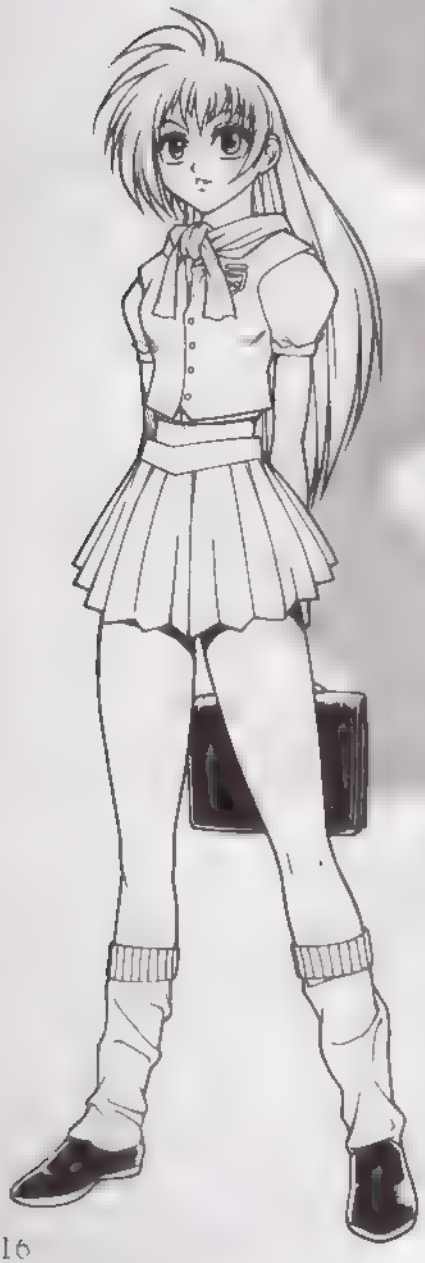


Observa la manera en que la espada y el brazo se dibujan mucho más grandes de lo que normalmente son, esto es porque, al estar casi pegada a nuestros ojos, la vemos mucho muy grande, en cambio el escudo, que está más lejos de nosotros, pareciera ser más pequeño.

DINÁMICA 漫画·漫画·漫画·漫

FABIÁN ROLDÁN

OBSERVA LA FIGURA ESTÁTICA MANTENIENDO SU LÍNEA DE MOVIMIENTO Y LA FIGURA GRANDE CON UNA LÍNEA MÁS DINÁMICA, AUNQUE AQUÍ EL DINAMISMO SE APLICA DE MANERA DIFERENTE.

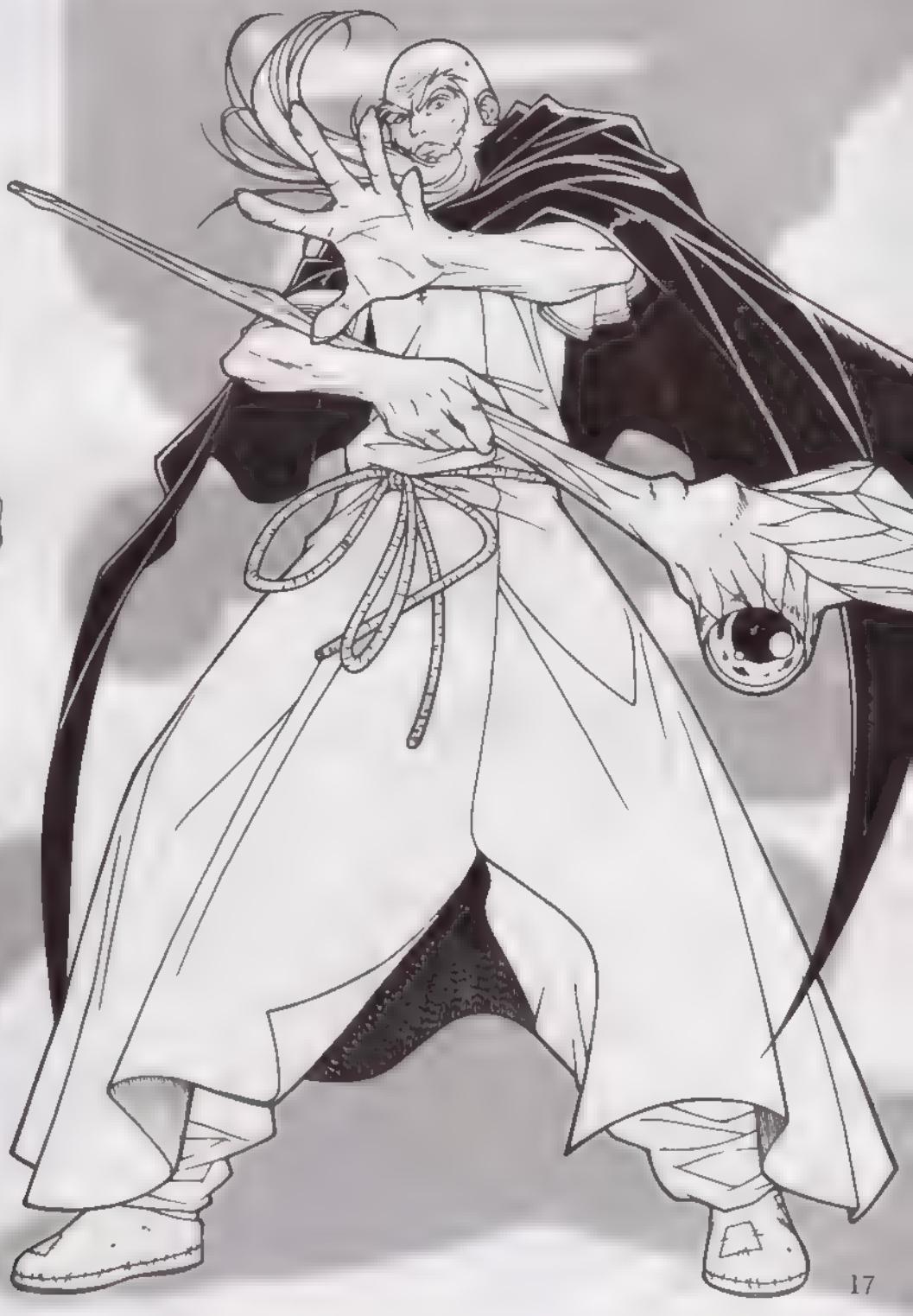


SI OBSERVAS LA FIGURA PEQUEÑA, VERÁS QUE TIENE DOS LÍNEAS DINÁMICAS, UNA QUE DA SOLTURA Y RITMO AL CUERPO Y OTRA QUE SIMULA EL VIENTO QUE LEVANTA EL CABELLO Y LA FALDA. NO ES ESTRICTAMENTE NECESARIO QUE TENGA SÓLO UNA LÍNEA DINÁMICA, PUEDES EXPERIMENTAR DE MUCHAS MANERAS.

DINÁMICA

FABIÁN ROLDÁN

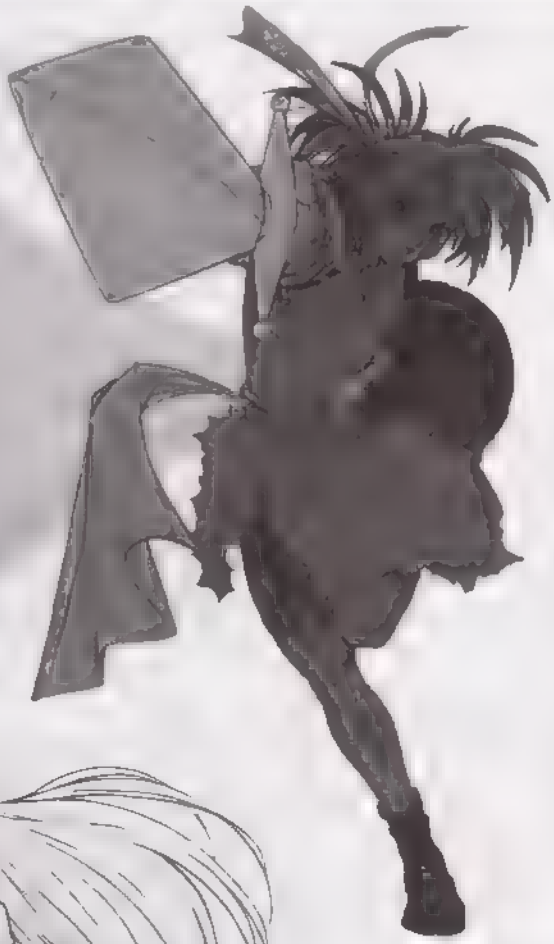
AQUÍ SE PUEDE VER PERFECTAMENTE CÓMO EL ESCORZO ES MARCADO POR LA PERSPECTIVA (EN ESTE CASO CONTRAPICADA O A OJO DE GUSANO). CON UNOS CAMBIOS CLAVES ESTE PERSONAJE PASA DE SER UN HUMILDE VIEJO A UN PORTENTOSO MAGO.



OBSERVA DETENIDAMENTE LA PERSPECTIVA DE LA CAPA Y EL ESCORZO DEL BÁCULO Y LA MANO, ASÍ COMO EL MOVIMIENTO PROPIO DE LA BARBA Y LA CINTA DEL PANTALÓN.

DINÁMICA

FABIÁN ROLDÁN



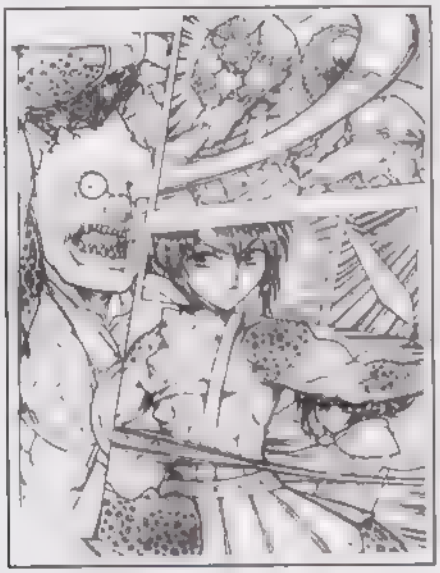
AQUÍ PUEDES VER MEJOR LA APLICACIÓN DE LA PERSPECTIVA EN EL ANCIANO, LOS PLANOS DEL ESCORZO EN EL GUERRERO Y LA ESTRUCTURA BASE EN LA COLEGIALA. LOGRAR ESTE TIPO DE EFECTOS ES MUY DIFÍCIL Y LABORIOSO, TE RECOMENDAMOS PRACTIQUES MUCHO Y, SOBRE TODO, SÉ PACIENTE, OBSERVA Y ACEPTA TUS ERRORES Y TRATA DE CORREGIRLOS.

TIP

SI YA HAS TRATADO MUCHO Y NO PUEDES EVITAR BORRAR Y BORRAR HASTA QUE EL PAPEL SE HACE MÁS DELGADO DE LO NORMAL, CALCA TUS AVANCES EN UNA HOJA NUEVA POR MEDIO DE UNA CAJA DE LUZ , O COMIENZA DESDE EL PRINCIPIO EL TRABAJO, PUEDE SER QUE EL PAPEL EN BLANCO TE DE UNA MEJOR IDEA O QUE DETECTES MÁS FÁCILMENTE LOS ERRORES.

ARTE SECUENCIAL

FABIÁN ROLDÁN



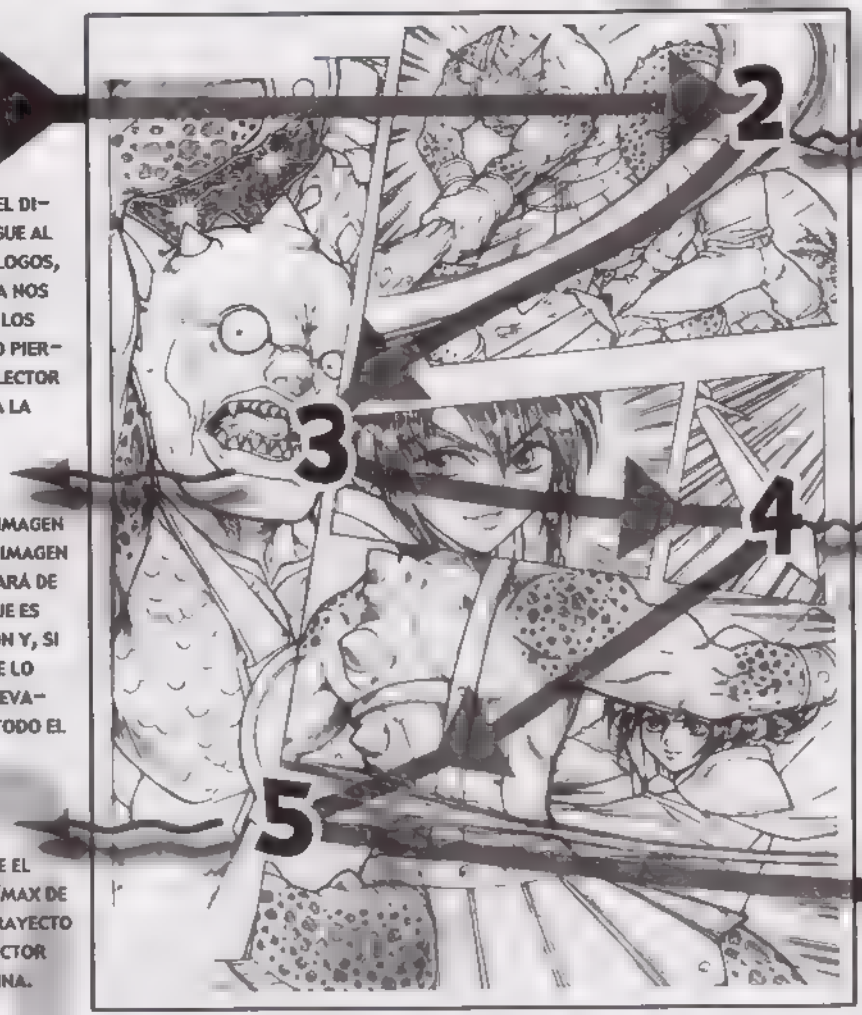
La palabra para definir el arte secuencial en manga es: Dinámico.

Todo el tiempo, incluso en las escenas románticas o de tensión, hay movimiento en los cuadros, debe percibirse el paso del tiempo y los detalles más ínfimos, debe notarse la tensión y la velocidad de los golpes, pero siempre manteniendo la línea pulcra, los trazos perfectamente calculados, cada línea en su lugar; el trazo en manga es tan delgado, tan sutil que un error puede percibirse fácilmente y hay que saber usar eso a nuestro favor.

Como todos los cómics, el manga debe tener un orden al momento de dibujar los páneles y la acción. Originalmente el arte secuencial japonés se lee de derecha a izquierda, pero si no estás en Japón o en oriente, debes dibujarlo de manera occidental.

La gente suele leer siempre de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, por lo que tus cuadros deben seguir el flujo de estos movimientos. Para que entiendas esto mejor, sigue la secuencia:

1. La vista del lector entra por la **IZQUIERDA** y va inmediatamente a las imágenes, lo que impacta de primera impresión al lector es el dibujo, pero lo que la gente sigue al momento de leer son los diálogos, así que si a veces la secuencia nos falla, podemos hacer uso de los globos para que el lector no pierda el rumbo de acciones. El lector recorrerá con su vista hacia la **DERECHA** el primer panel.



2. Al llegar al tope de pagina el lector, por costumbre dirige su vista hacia la **IZQUIERDA** nuevamente.

3. Al reconocer que la imagen del lado izquierdo es la imagen del primer cuadro, saltará de inmediato al punto 3, que es donde continúa la acción y, si no hay ningún globo que lo distraiga, recorrerá nuevamente hacia la derecha todo el panel.

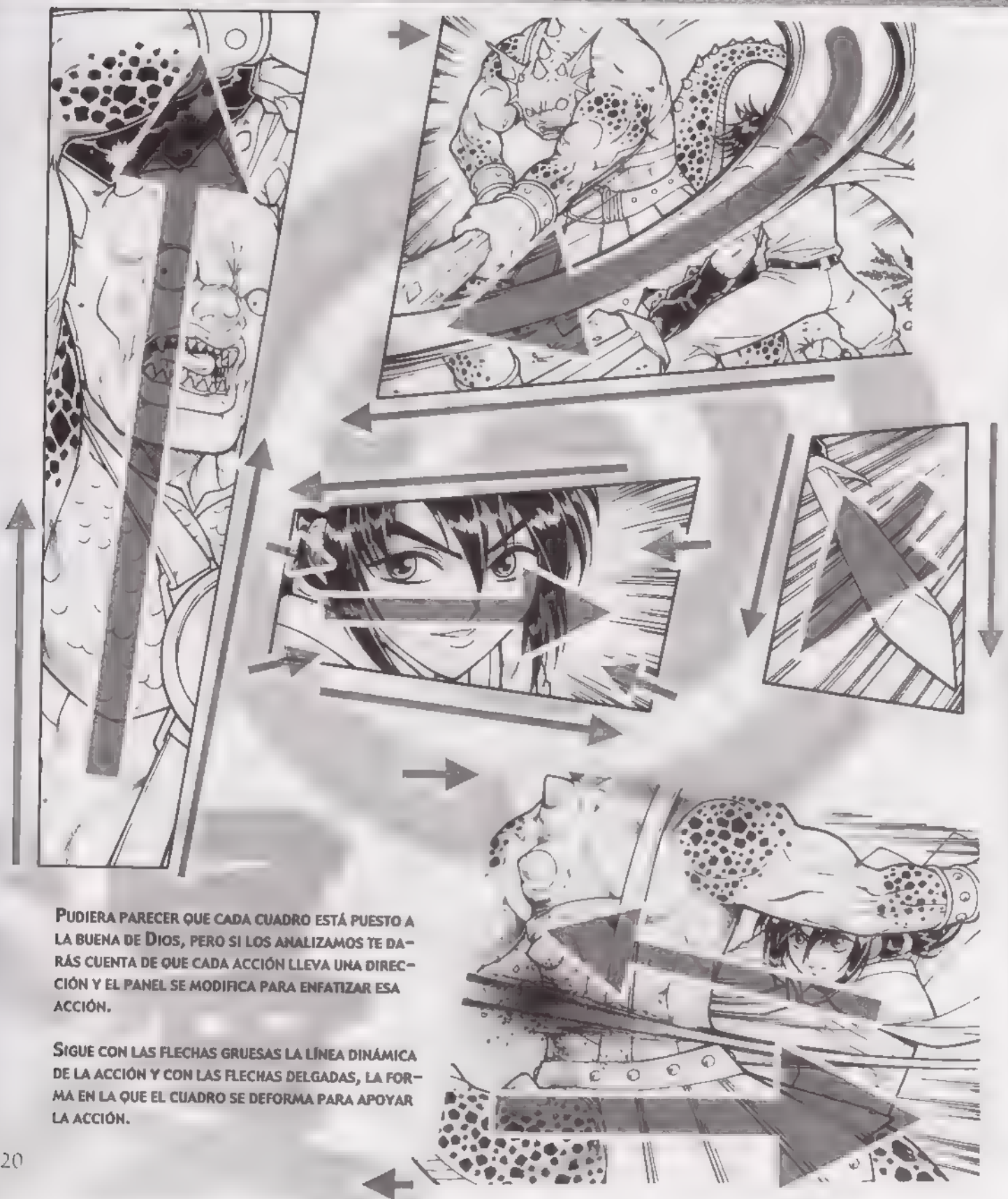
4. La forma de este panel, así como la dirección de la acción lo lleva hasta el último panel.

5. El momento en el que el golpe se asesta es el clímax de la página; después, el trayecto de la espada lleva al lector hacia el final de la página.

6. La vista del lector sale por abajo a la **DERECHA** y continuará hacia la siguiente página.

DINÁMICA DE PANEL

FABIÁN ROLDÁN

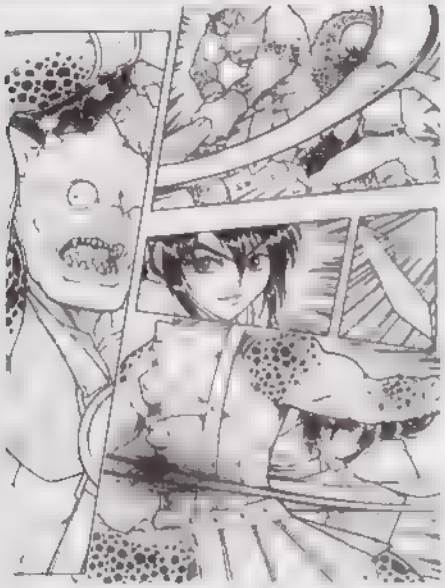


PUDIERA PARECER QUE CADA CUADRO ESTÁ PUESTO A LA BUENA DE DIOS, PERO SI LOS ANALIZAMOS TE DARÁS CUENTA DE QUE CADA ACCIÓN LLEVA UNA DIRECCIÓN Y EL PANEL SE MODIFICA PARA ENFATIZAR ESA ACCIÓN.

SIGUE CON LAS FLECHAS GRUESAS LA LÍNEA DINÁMICA DE LA ACCIÓN Y CON LAS FLECHAS DELGADAS, LA FORMA EN LA QUE EL CUADRO SE DEFORMA PARA APOYAR LA ACCIÓN.

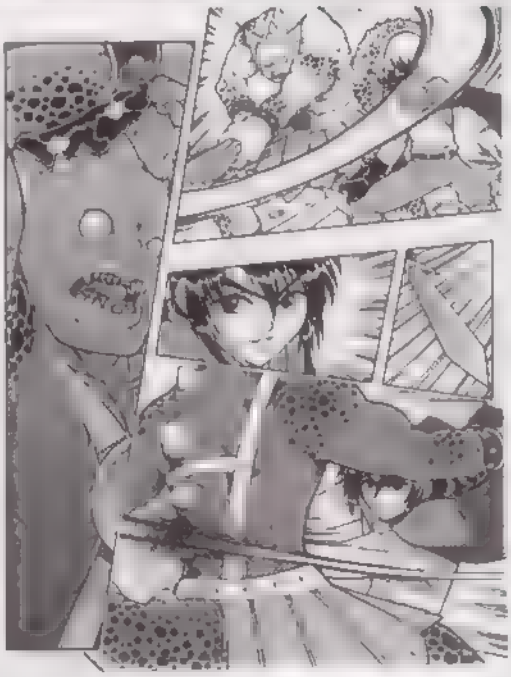
TERMINADO

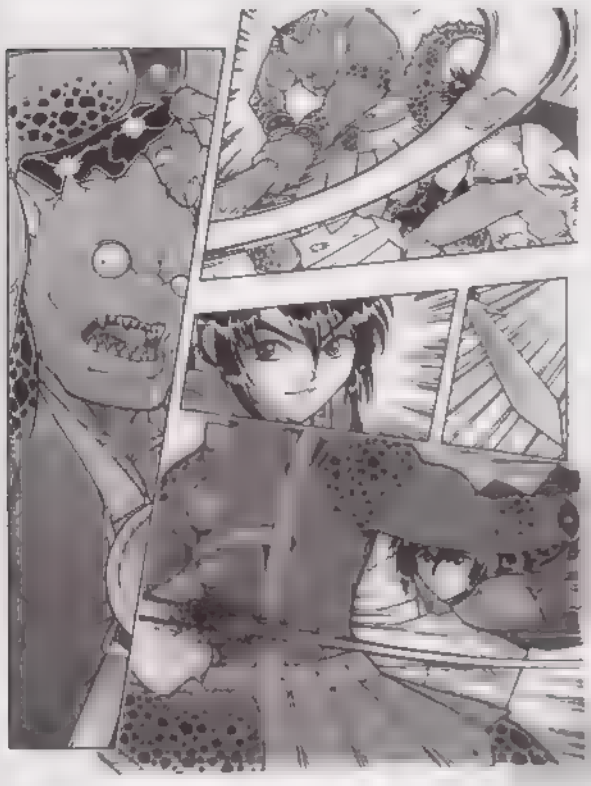
FABIÁN ROLDÁN

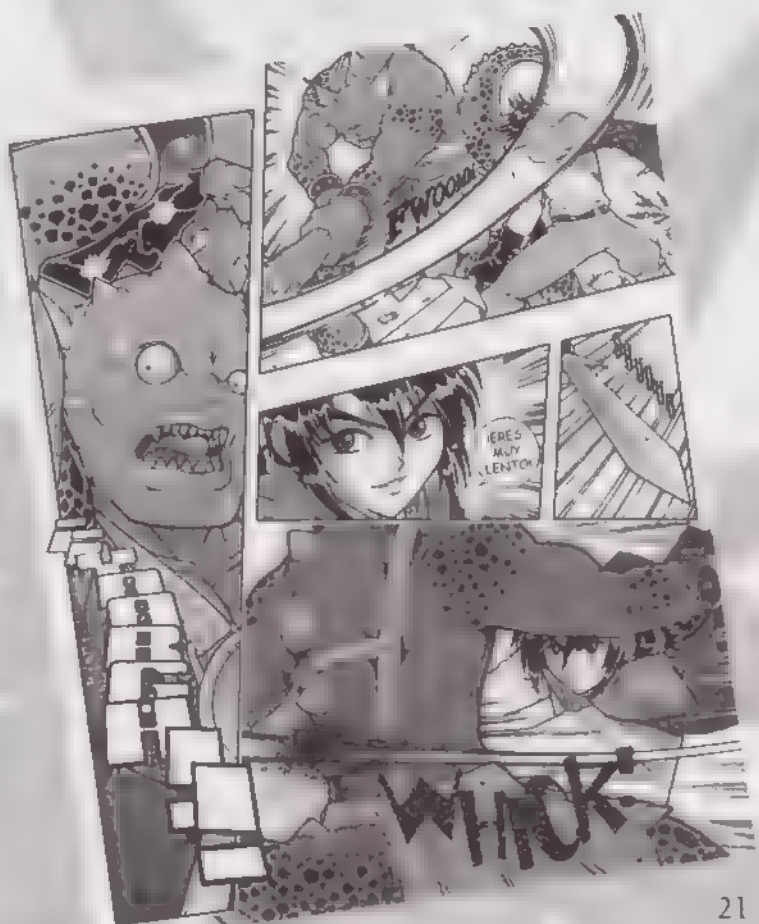


AQUÍ TE MOSTRAMOS EL PROCESO PARA TERMINAR LA PÁGINA DE MANGA. ESTE PROCESO LO VEREMOS CON DETENIMIENTO EN FUTURAS EDICIONES.

DESPUÉS DE ENTINTAR LA PÁGINA, SE ESCANEA, SE COLOCAN PANTALLAS DIGITALES CON LUCES, SOMBRAS Y BRILLOS Y AL FINAL SE COLOCAN LOS GLOBOS, TEXTOS Y ONOMATOPEYAS POR COMPUTADORA.







LA PÁGINA FINAL DEBE ENTREGARSE POR LO MENOS A 300 DPI DE RESOLUCIÓN (LO RECOMENDADO ES QUE ESTÉN A 600 DPI) PARA SU IMPRESIÓN.

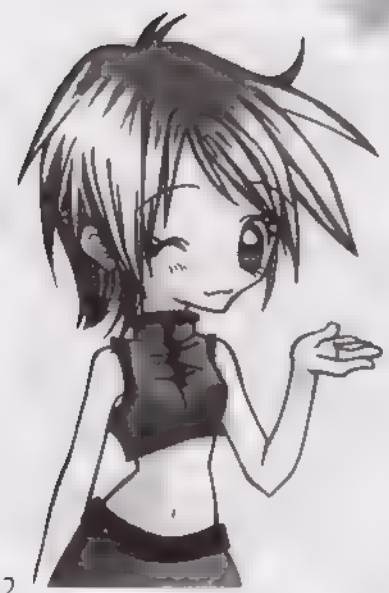
PANTALLAS

IZUMI

El uso de pantallas o tramas de puntos es uno de los elementos más importantes en el manga, casi todos los mangaka las utilizan para resaltar su dibujo, dando volumen con sombras y algunos efectos y texturas.

TIP

Las pantallas o tramas de punto son difíciles de conseguir en México, dado el bajo consumo de estas por su precio, aún así es posible conseguir algunas en papelerías especializadas, aunque lo más recomendable es comprarlas vía Internet, como hace Izumi. Las páginas donde puedes conseguir las pantallas son:



HYPERLINK
"HTTP://WWW.DELETER.COM" HTTP://WWW.DELETER.COM (IDIOMA INGLÉS /JAPONÉS)
HYPERLINK
"HTTP://WWW.ICINC.CO.JP" HTTP://WWW.ICINC.CO.JP (IDIOMA JAPONÉS)
HYPERLINK
"HTTP://WWW.KINUKUMIYA.COM" HTTP://WWW.KINUKUMIYA.COM (IDIOMA INGLÉS)

PANTALLAS

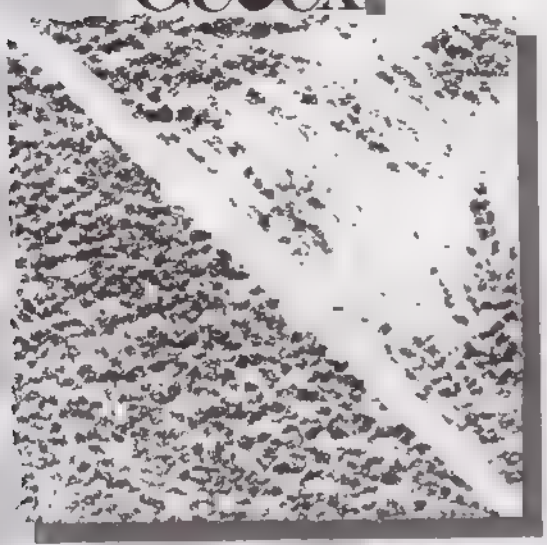
IZUMI

FORMATT

EXISTEN TRES TIPOS DE PANTALLAS:

LAS PANTALLAS DE CORTE. ÉSTAS SÓLO SE PUEDEN CORTAR, NO SIRVEN PARA SER RASPADAS NI PARA HACER EFECTOS, SÓLO NOS DAN MEDIOS TONOS SÓLIDOS.
LA MARCA QUE SE PUEDE CONSEGUIR EN MÉXICO ES LA FORMATT.

Geoex



LAS PANTALLAS DE TALLADO. ÉSTAS SE PUEDEN CORTAR Y SOBRE ELLAS TALLAR O BORRAR PARA LOGRAR EFECTOS MUY INTERESANTES (COMO NUBES). LA MARCA QUE SE CONSIGUE EN MÉXICO ES LA GEOEX.

DELETER

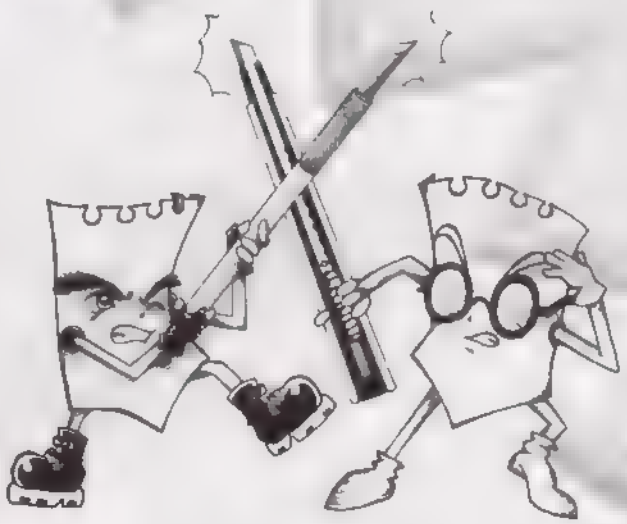
LAS TRANSFERIBLES. ÉSTAS SE COLOCAN SOBRE TU DIBUJO Y SE RAYAN, AL DESPRENDERLA, TODO LO QUE HAYAS RAYADO SE QUEDARÁ SOBRE TU DIBUJO. UNA DE LAS MARCAS MÁS CONOCIDAS ES LA DELETER.

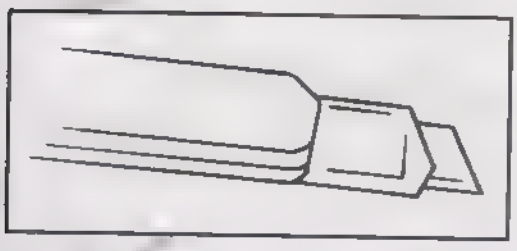
PANTALLAS

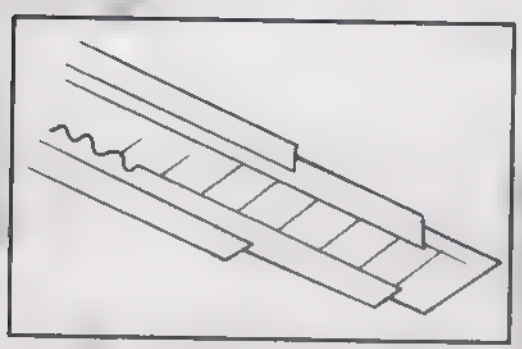
IZUMI

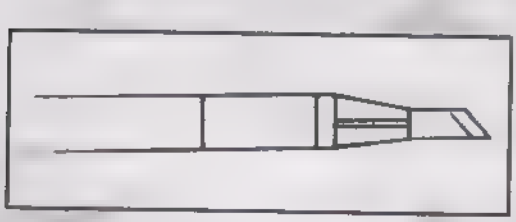
Para cortar las pantallas se pueden utilizar varios tipos de navajas, que van desde los clásicos cutters hasta los X-acto (pídelo como (navaja exacto); incluso, algunos llegan a usar navajas de bisturí, pero no es lo más recomendado.

Otros materiales que sirven para la aplicación de pantallas son el rubtone, stylus, screentool y vanisher que sirven para pegar bien las pantallas y dar efectos, pero pueden sustituirse sin problema por utensilios como esfuminos, gomas y tijeras.

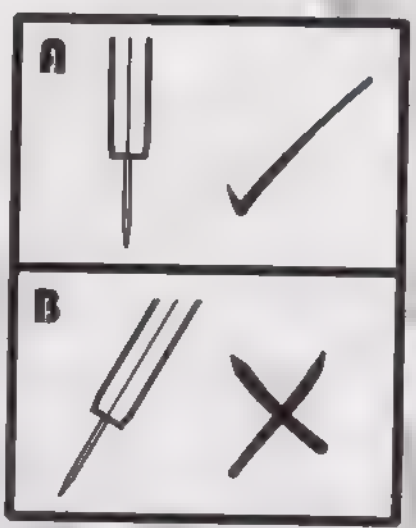








El cutter siempre debe usarse completamente vertical al papel para cortar las pantallas (A), no lo inclines porque es más difícil calcular la presión y seguir las líneas del dibujo.



TIP

Recuerda que el uso de navajas es muy delicado, si eres menor de edad consulta con un adulto sobre el uso adecuado de objetos punzocortantes, y nunca olvides que un cutter está mucho más afilado que un cuchillo.

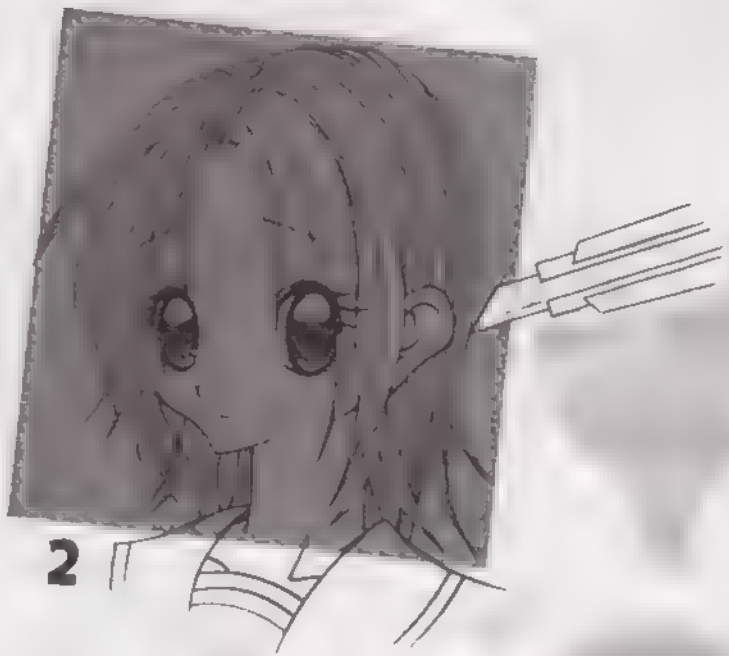
PANTALLAS

IZUMI

Ahora que conocemos el material vamos a jugar. Primero, selecciona un dibujo de tu gusto, de preferencia que esté hecho sobre un papel grueso como cartulina Opalina o cartulina blanca (Bristol). El dibujo debe estar entintado y limpio, sin rastros de goma para comenzar a trabajar.

1

1. Sobre nuestro dibujo vamos a colocar un trozo de pantalla previamente recortada al tamaño de la parte que deseamos sombrear (en este caso, el cabello). NO tienes que pegarlo con mucha fuerza ya que después de cortar con navaja hay que retirar los sobrantes.



2

2. Vamos a cortar sobre el borde de lo que queremos sombrear, debes tener cuidado de poner sólo la fuerza necesaria ya que debes cortar la pantalla sin cortar el papel. Puedes ver los cortes que has hecho inclinando un poco el dibujo hacia la luz.

PANTALLAS

IZUMI

Una vez que termines de cortar el borde desprende los sobrantes, pero ten cuidado de no arrancar lo que está ¡adentro! del dibujo, o sea, lo que estás sombreando. De preferencia corta sección por sección, no trates de cortar todo de un jalón porque puede complicarse a la hora de quitar los sobrantes.

3

Así debe quedar el cabello después de cortar y quitar todos los sobrantes, cuida que no queden espacios blancos porque pueden ser difíciles de corregir.

4

5

5. Ya que tengas tu corte listo, coloca una hoja limpia sobre tu dibujo y con la parte de atrás de tu cutter (o con la uña de tu dedo, o con un esfumino) talla tu dibujo para que la pantalla no se desprenda.

6

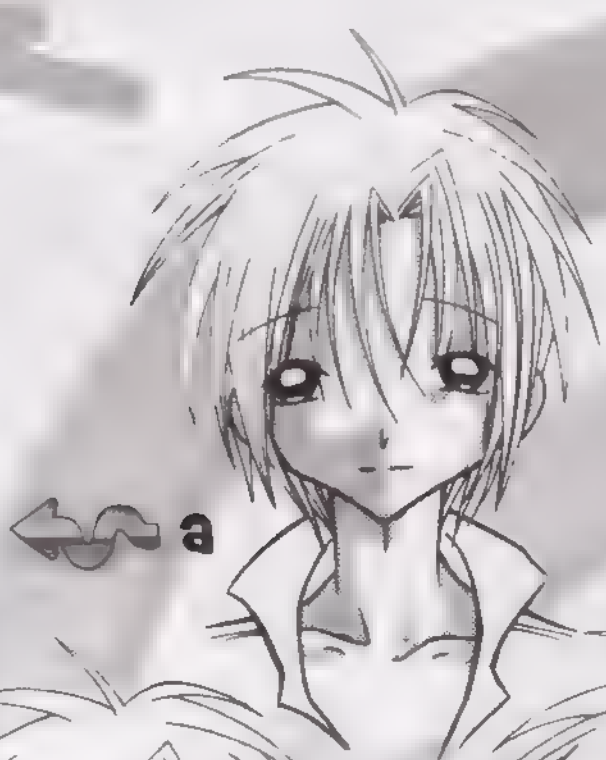
6. Usa diferentes tipos de pantallas para cada parte de tu dibujo: tonos más claros para la piel, degradadas para la ropa, etc. Además, puedes aplicar efectos de degradado raspando con el cutter o borrando con una goma dura.

PANTALLAS

IZUMI

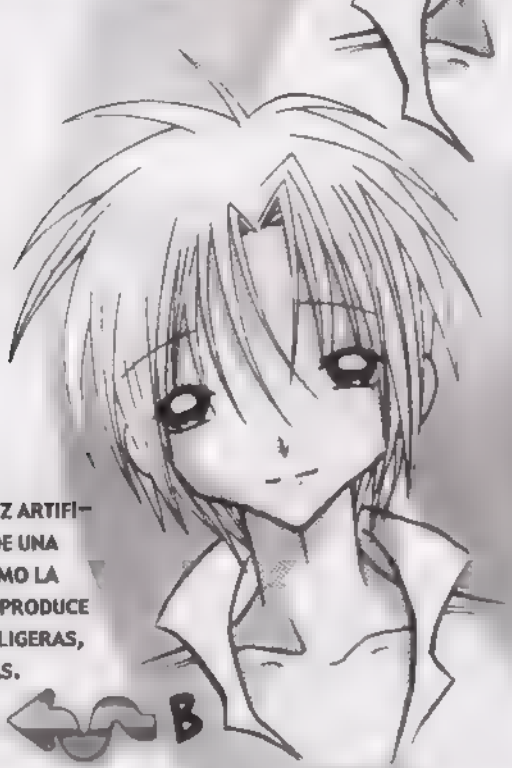
Para colocar las sombras en la piel, debes ubicar tu fuente y tipo de luz, así como la intensidad, y hay que aprender a diferenciar entre la luz normal y la artificial. Las pantallas que se usan en la piel son por lo regular claras, aun cuando se coloque una base previa simulando piel morena, si colocas una pantalla muy oscura puede darle una apariencia rara a tu dibujo.

Para la colocación de la sombra, debes seguir los pasos de las páginas anteriores, puedes usar la pantalla del mismo tono u otra de un tono ligeramente más oscuro.



Esta es una luz natural, poco después de mediodía, puedes darte cuenta porque la luz viene de arriba y ligeramente cargada a la derecha.

a



Esta es una luz artificial, dentro de una casa; nota cómo la luz artificial produce sombras más ligeras, no tan pesadas.

B

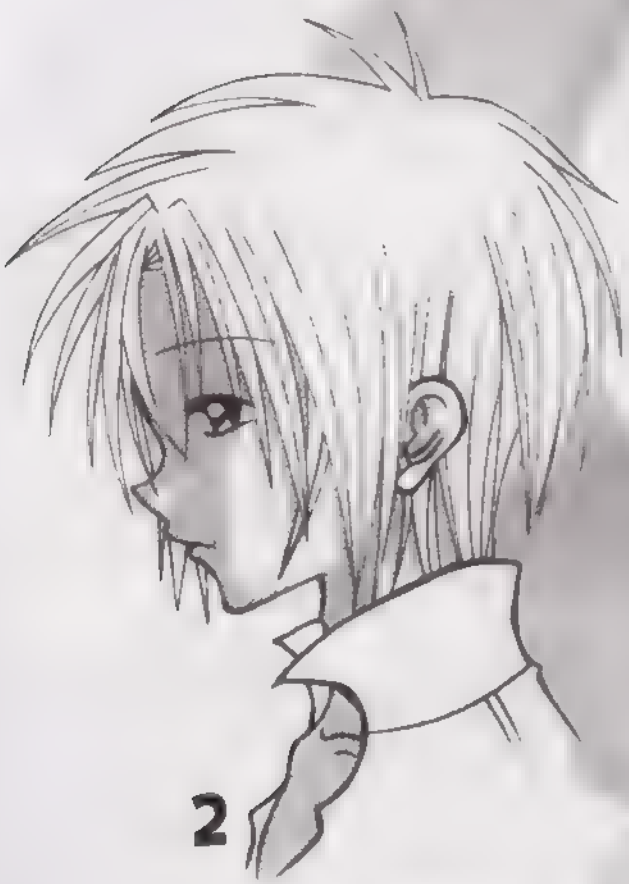
Esta es una luz de atardecer: más pesada, con ciertos brillos y rebotes de luz, checa que aquí hay dos tonos de sombra, esto se hace colocando una pantalla sobre otra.

C

AQUI HAY DIFERENTES COLOCACIONES DE FUENTE DE LUZ Y CÓMO AFECTA LAS SOMBRAS DE LA PIEL.

FUENTE DE LUZ UBICADA DE FRENTE, POR ARRIBA DEL PERSONAJE.

1

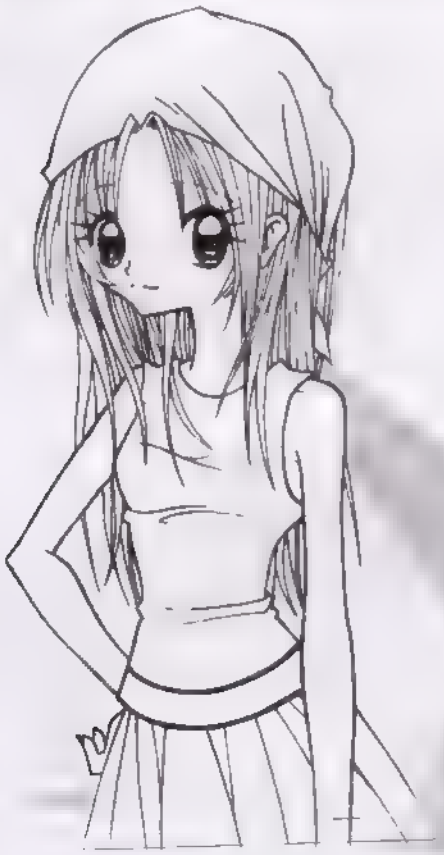


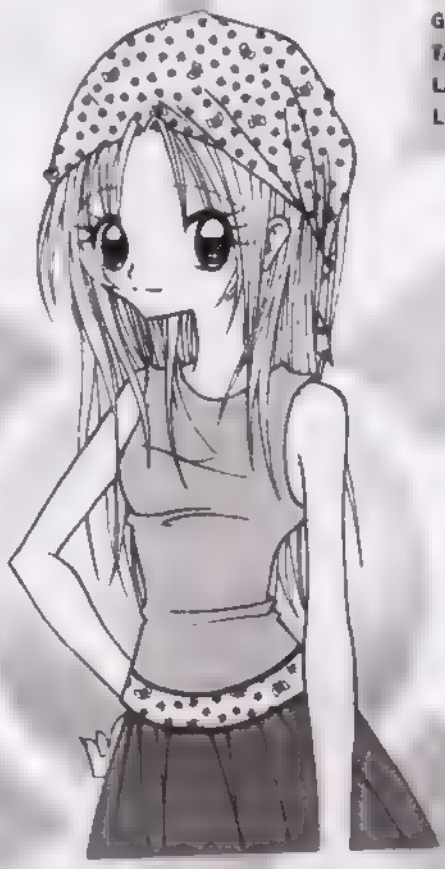
2

FUENTE DE LUZ UBICADA POR DETRÁS DEL PERSONAJE.

FUENTE DE LUZ UBICADA DE FRENTE A LA ALTURA DEL PERSONAJE.

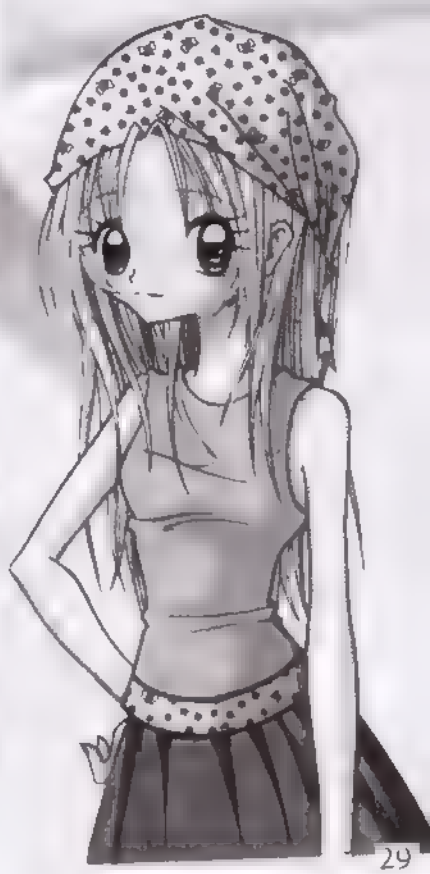
3





CHECA EL PROCESO DE COLOCACIÓN DE PANTALLAS, NOTA QUE NO SÓLO HAY DE MEDIOTONO, SINO TAMBIÉN DE FIGURAS QUE PUEDES USAR COMO ESTAMPADO EN LA ROPA, AUN ASÍ, TODAS LAS SOMBRAS SE MARCAN CON PANTALLAS DE MEDIOTONO.

USA TU IMAGINACIÓN PARA COMBINAR EL USO DE PANTALLAS CON OTRAS TÉCNICAS, COMO EL SALPICADO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO.

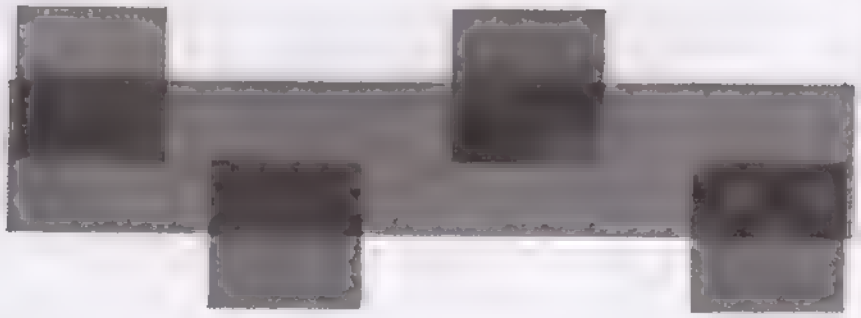


PANTALLAS 漫画 · 漫画 · 漫画

IZUMI

UNO DE LOS EFECTOS CON PANTALLAS MÁS USADOS ES EL **MOARÉ** QUE SE OBTIENE SOBREPONIENDO UNA PANTALLA DE MEDIOTONO SOBRE OTRA YA COLOCADA Y GIRÁNDOLA HASTA DAR EL VOLUMEN DESEADO. DEPENDIENDO DE CUÁNTO GIRES LA PANTALLA SOBREPUESTA SERÁ EL EFECTO DE MOARÉ QUE OBTENGAS.

REGULARMENTE EL MOARÉ ES CONSIDERADO UN DEFECTO DE IMPRESIÓN, Y ES QUE A VECES LA COLOCACIÓN DE LAS PANTALLAS HACE QUE LOS PUNTOS FORMEN UN TRAMADO CHISTOSO AL MOMENTO DE ESCANEAR. PERO ÉSTOS SON ERRORES NO PLANEADOS, A DIFERENCIA DEL MOARÉ QUE EL ARTISTA HACE A PROPÓSITO.

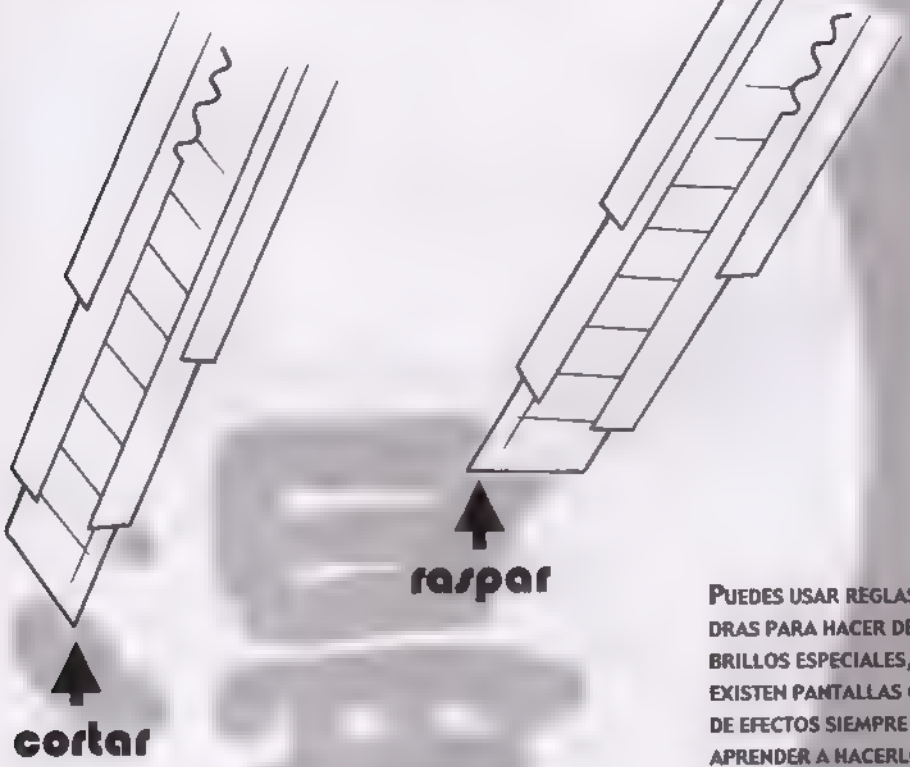


EXPERIMENTA MUCHO CON ESTA TÉCNICA Y TENDRÁS UN CONTROL TOTAL SOBRE LA COLOCACIÓN DE PANTALLAS.

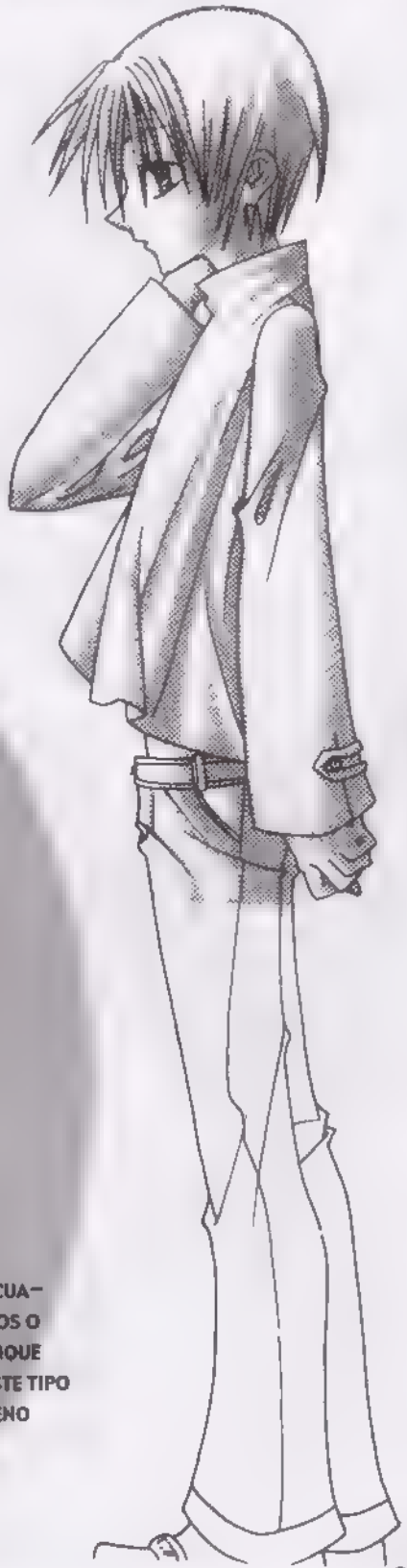
Tallado o raspado de pantallas

Las pantallas de tallado son regularmente más difíciles de conseguir en México y llegan a variar mucho de precio (entre $20 y $50).

El tallado consiste en raspar la pantalla con la parte lateral de la navaja lo suficiente para dar el efecto deseado. Puedes hacer degradados, dar volumen y texturas. Es bastante común que las nubes sean realizadas con esta técnica.

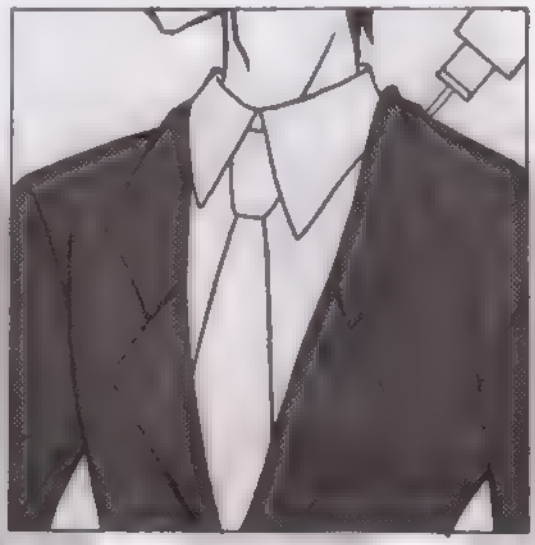


Puedes usar reglas o escuadras para hacer destellos o brillos especiales, y aunque existen pantallas con este tipo de efectos siempre es bueno aprender a hacerlos.



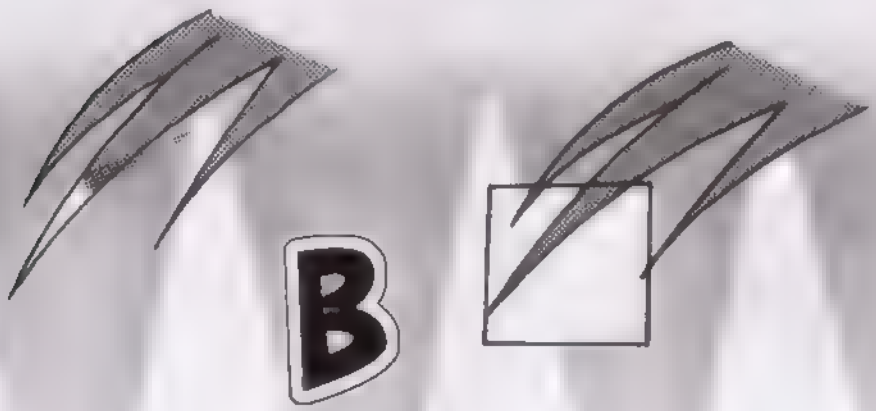
PANTALLAS

IZUMI



A

Si al cortar la pantalla te "metes" hacia el dibujo y te queda un espacio blanco cerca de la línea, puedes rellenar ese espacio con un estilógrafo desechable semejando que es parte del entintado. Este tip sólo puedes usarlo en errores muy pequeños.



B

Cuando cortes secciones muy pequeñas y veas que se desprenden, corta una parte transparente de la pantalla y colócala sobre esa sección, no se notará ni a simple vista.

Recuerda que con el Moaré puedes obtener texturas y tramados originales para la ropa o los escenarios de tu dibujo.

C

PANTALLAS

IZUMI

AQUÍ TIENES ALGUNOS EJEMPLOS DEL USO DE PANTALLAS DE DIFERENTES MODOS, ESTUDIA Y TRATA DE ENCONTRAR LA MANERA EN LA QUE IZUMI APLICÓ CADA EFECTO.

TRAMAS DIGITALES

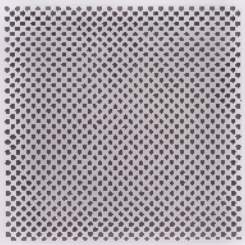
FABIÁN ROLDÁN

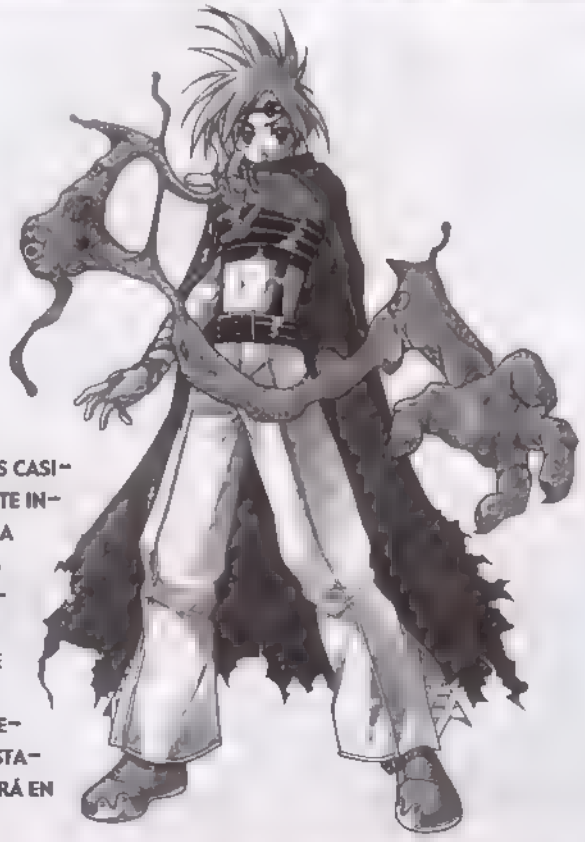
LAS PANTALLAS ADHESIVAS NO SON EL ÚNICO MEDIO DE DAR VOLUMEN Y MEDIO-TONO, TAMBIÉN PUEDES USAR PROGRAMAS DIGITALES COMO EL PHOTOSHOP Y SIMULAR LOS PUNTOS PARA QUE DÉ UN EFECTO MANGA BASTANTE REAL.

TAMBIÉN PUEDES CREAR TEXTURAS DE DISTINTOS TIPOS, EXPERIMENTA CON LOS PROGRAMAS QUE USES REGULARMENTE Y CONSEGUIRÁS EFECTOS MUY BUENOS.

TRAMAS DIGITALES

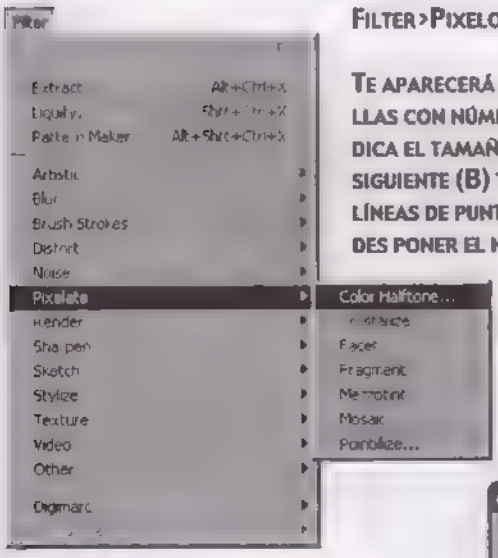
FABIÁN ROLDÁN



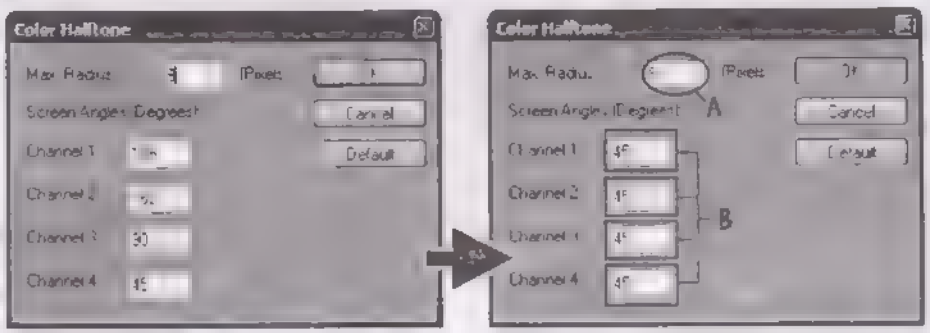


PARA LOGRAR EL EFECTO DE PANTALLA DE PUNTOS, RELLENA LA SECCIÓN CON UN TONO BASE DE GRIS, EN UN LAYER INDEPENDIENTE, LUEGO APLICA EL FILTRO:

FILTER>PIXELOTE>COLOR HALFTONE



TE APARECERÁ UNA NUEVA VENTANA CON VARIAS CASILLAS CON NÚMEROS. LA CASILLA SUPERIOR (A) TE INDICA EL TAMAÑO DE LOS PUNTOS DE TU TONO Y LA SIGUIENTE (B) TE INDICA LA ANGULACIÓN DE LAS LÍNEAS DE PUNTOS; EN LA PRIMERA CASILLA PUEDES PONER EL NÚMERO QUE QUIERAS (HASTA UN MÍNIMO DE 4) Y EN EL RESTO DE LA CASILLA DEBES PONER EL VALOR 45 EN TODAS ELLAS, LUEGO DALE OK Y LA PARTE QUE ESTABA EN TONO GRIS, SE CONVERTIRÁ EN UNA ZONA DE PUNTOS.

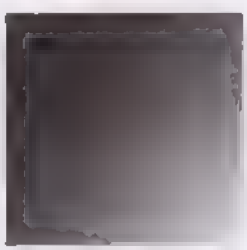


TAMBIÉN PUEDES DARLE DEGRADADOS AL MEDIOTONO ANTES DE APLICAR EL FILTRO. USA LA HERRAMIENTA GRADIENT DE LA PALETA DE HERRAMIENTAS:

1 MARCA TU SELECCIÓN.

2 USANDO EL MOUSE DA CLIC DONDE QUIERAS QUE EMPIECE TU DEGRADADO, ARRASTRA Y SUÉLTALO DONDE QUIERAS QUE TERMINE.

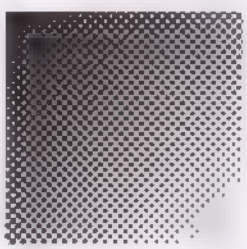
3 YA TIENES TU DEGRADADO.



4 APLICA EL FILTRO HALFTONE

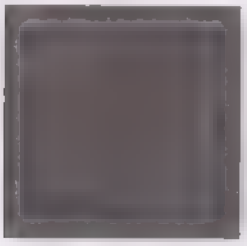
COLOR HALFTONE

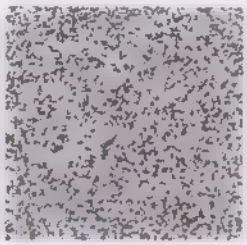
5 YA TIENES UNA TRAMA DEGRADADA DE PUNTOS.



TRAMAS DIGITALES

FABIÁN ROLDÁN

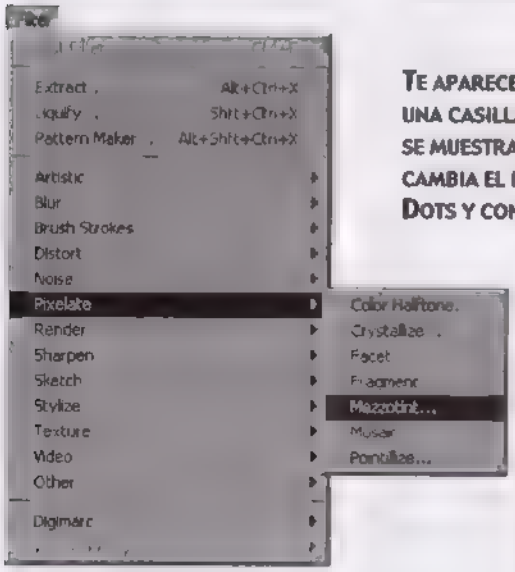




PARA LA TEXTURA DEL BRAZO DEFORME TAMBIÉN APLICAMOS UN FILTRO, SÓLO QUE ESTA VEZ FUE EL FILTRO:

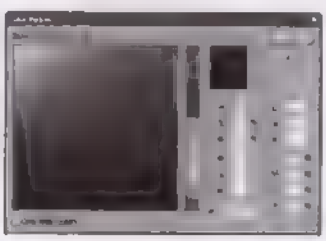
FILTER> PIXELOTE>MEZZOTINT

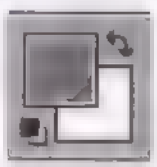
TE APARECERÁ UNA VENTANA CON UNA CASILLA DE SELECCIÓN DONDE SE MUESTRA EL EFECTO FINE DOTS, CAMBIA EL EFECTO POR GRAINY DOTS Y CONSEGUIRÁS LA TEXTURA.



PARA HACER LAS SOMBRAS EN LA TEXTURA, CREA UNA CAPA NUEVA SOBRE LA TEXTURA BASE, PINTA LA SOMBRA CON MEDIOTONO Y APLÍCALE EL FILTRO.

NO OLVIDES QUE LA PRÁCTICA ES ESENCIAL, EXPERIMENTA Y, SOBRE TODO, DIVIÉRTETE CREANDO. ¡HASTA LA PRÓXIMA!





INTRODUCCIÓN

MANDA SUS TRABAJOS

MEREZCO SER LLAMADO
¿UNTAS QUE SE HACEN?

MOS LLAMAR ¡REV

PARA TOD

SÓLO NO
DE ESTA REV

DE DARNO

NUESTRO

POR FAVOR

DIBUJAR

RECUERD
TENER UNA MEDIDA DE POR LO MENO
10 x 15 CM. (PUEDEN SER DE MAYOR
MAÑO) Y UNA RESOLUCIÓN MÍNIMA DE
100 DPI, ES PORQUE SI SON DE MAYOR
OLUCIÓN NOS SATURA

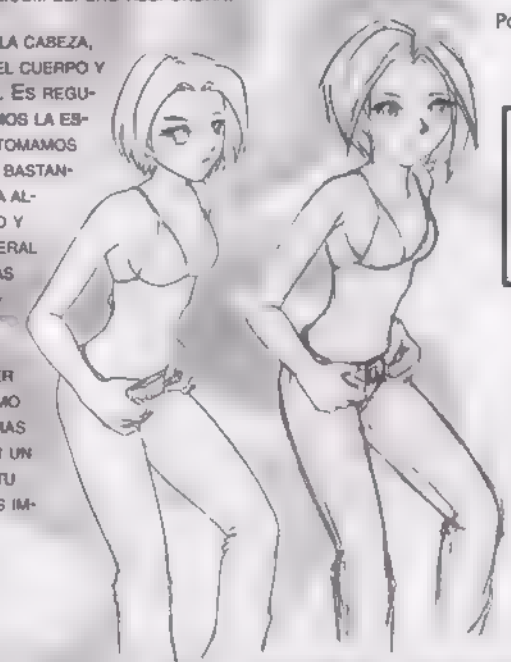
DIBUJAR!!
REVISIÓN
PORTAFOLIO
LVADOR GA
LIÓN No. 15
MARÍA
CP 06400

SALVADOR GAITÁN NOS MANDA VARIOS DE SUS TRABAJOS PARA QUE LE DEMOS ALGUNOS TIPS Y LE HAGAMOS NOTAR SUS ERRORES, ESPERAMOS QUE EL CONSEJO LE SIRVA TAMBIÉN AL RESTO DE USTEDES

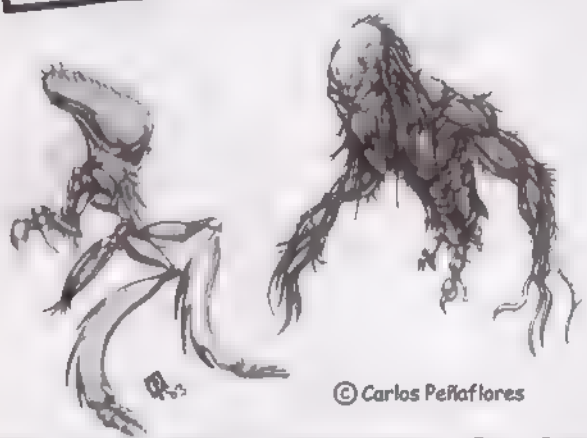
¡¡¡HOLA!!! ME GUSTARÍA MUCHO QUE ME RESPONDIERAN EL MAIL Y ME DIJERAN SI SOY DIGNO DE SER LLAMADO DIBUJANTE, LES MANDO UNOS DE MIS DIBUJOS PARA QUE LOS CRITIQUEN Y ME DIGAN LO QUE PIENSAN ACERCA DE ELLOS, LOS PERSONAJES SON DE M. CREACIÓN, ASÍ QUE CUALQUIER PARECIDO CON PERSONAJES CONOCIDOS ES PURA COINCIDENCIA, MI MAIL ES BLINKSEK@HOTMAIL.COM ESPERO RESPONDAN.

EL PROBLEMA MÁS NOTORIO EN TU DIBUJO ES LA CABEZA, QUE ESTÁ UN POCO GRANDE A PROPORCIÓN DEL CUERPO Y EN LA QUE TE FALLA UN POCO LA PERSPECTIVA. ES REGULAR QUE ESTO SUCEDA YA QUE CUANDO HACEMOS LA ESTRUCTURA DE LA CABEZA, MUCHAS VECES NO TOMAMOS EN CUENTA LA PERSPECTIVA. EL CUERPO ESTÁ BASTANTE BIEN TRABAJADO, DE HECHO ES RARO VER A ALGUIEN QUE TIENE UN BUEN MANEJO DE CUERPO Y PRESENTA FALLOS EN LA CABEZA, POR LO GENERAL SUCEDE AL REVÉS. SÓLO TEN CUIDADO CON LAS MANOS, NO LAS DIBUJES TAN AL AVENTÓN PORQUE DESCUIDAS LA ESTRUCTURA, ASÍ COMO CUIDAS LA ESTRUCTURA DEL CUERPO DEBES CUIDAR LA DE LAS MANOS QUE DEBEN DE TENER UN MOVIMIENTO Y NO ESTAR SIMPLEMENTE COMO UN REQUISITO. TAMBIÉN PRACTICA HACIENDO MAS DIBUJOS DE CUERPO COMPLETO, LOS PIES SON UN BUEN OBJETO DE ESTUDIO. A LA DERECHA DE TU TRABAJO PUEDES VER LAS CORRECCIONES MÁS IMPORTANTES QUE HICIMOS EN TU TRABAJO.

ATTE. TOZANI.



REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



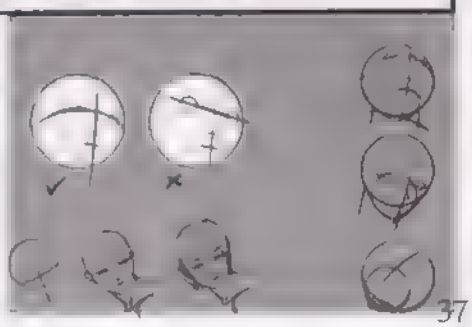
© Carlos Peñaflores

PRIMERO QUE NADA QUEREMOS DAR UN RECONOCIMIENTO A CARLOS PEÑAFLORES PORQUE, COMO PODRÁN VER EN SU TRABAJO, SU NIVEL DE DIBUJO YA ES MUY BUENO. Y QUEREMOS AGRADECERLE POR SER UN CLARO EJEMPLO DE QUE EL ESFUERZO QUE HACEMOS EN ESTA REVISTA NO ES EN VANO. PUBLICAMOS AQUÍ SU MENSAJE:

¡HOLA, AMIGOS DE DIBUJARTE!, ME DIO MUCHO GUSTO QUE PUBLICARAN MI DIBUJO DE SPIDERMAN EN SU NÚMERO 17, GRACIAS A USTEDES ESTOY HACIENDO AMIGOS POR VÍA ELECTRÓNICA Y COMPARTIENDO ALGUNAS IDEAS Y DIBUJOS, LAS CLASES DE PLIEGUES EN LA ROPA Y SOBRE LOS GLOBITOS DE TEXTO SON ¡GENIALES! ESPERO QUE SIGAN DANDO CONSEJOS PARA UTILIZAR EL PHOTOSHOP, YA QUE ESTOY PRACTICANDO MUCHO EN ÉL, OJALÁ PUEDAN DAR UNA CLASE MÁS DETALLADA SOBRE LOS "LAYERS" U "OBJETOS" PARA MOSTRALES MIS PROGRESOS LES ENVÍO UNOS BOSQUEJOS QUE HICE ULTIMAMENTE EN LA OFICINA, ESTOY EMPEÑADO EN PRACTICAR Y MEJORAR HASTA LLEGAR A SER UN PROFESIONAL.

POR SI A ALGUIEN DESE COMPARTIR IDEAS Y DIBUJOS, LES DOY MI E-MAIL: SALIVAVERDE@YAHOO.COM.MX

RECUERDA QUE CUANDO REALICES LA ESTRUCTURA DE TU ROSTRO, LAS LÍNEAS DE LOS OJOS, LA NARIZ, LA BOCA Y LA LÍNEA MEDIA DEBEN SEGUIR LA CURVATURA NATURAL DEL CÍRCULO BASE, YA QUE DE OTRA MANERA LOS ELEMENTOS DEL ROSTRO SE VERÁN PLANOS, Y LE QUITARÁN REALISMO Y CALIDAD A TU TRABAJO.



3 R'S DEL ESCRITOR

REGISTRO 3a PARTE

Los dialectos, los idiolectos y los personajes

Parte dos

www.dreamwaveprod.com

Hola, otra vez. ¿Cómo estuvo el ejercicio del número anterior (#12)? Como recordarán, lo que teníamos que hacer era recrear el estilo de hablar de un par de personajes (ajenos) en distintas situaciones. La revisión de este ejercicio es bastante sencilla: basta con observar si nuestros dos personajes elegidos se han expresado de forma lo suficientemente distinta.

1. ¿Quién pediría qué en un restaurante de comida italiana? Si nuestro personaje fuera, por ejemplo, Superman, seguramente se atragantaría de pasta con albóndigas, y sería muy cortés con los meseros (aunque es muy probable que no dejara propina, por salir volando).

2. ¿Cómo quitamos a la gente de encima si queremos ir al baño? Hay varias formas. El señor Spock tal vez llevaría la conversación a cuestiones triviales (y lógicas) y después dejaría inconsciente al inoportuno amigo con un toquecito vulcano.

3. ¿Cómo representar las relaciones de una madre con su hijo en lo que se ha escrito en una tarjeta? No me quiero imaginar lo que Anakin Skywalker le enviaría a la suya (si tuviera). Seguramente sería un poema de lo más cursi en una tarjeta llena de florecitas.

4. ¿Qué clase de excusa usaría alguien para terminar a su pareja? Spawn (que así como lo ven no es ningún tipo duro) haría, lo más probable, un drama de la situación con montones de lágrimas y le diría que lo suyo es imposible y está condenado a todas las profundidades del infierno.

5. ¿Y para quitarse de encima a un vendedor telefónico de tarjetas de crédito? El Hombre Araña, que siempre ha tenido tan buen sentido del humor y a quien le gusta hacer chistes de lo bueno y lo malo que le pasa, tal vez diría que no, gracias, que no tiene ni donde caerse muerto, mucho menos necesidad de crédito, y que de todas maneras se la pasa intentando no caerse.

Y bien, ¿cómo les fue? Revisen cuidadosamente lo que escribieron en los dos personajes del ejercicio. Si lo que ambos personajes dicen en la misma situación (restaurante, ir al baño, etc.) es lo suficientemente diferente, muy bien. Si además está muy de acuerdo con la personalidad de quienes hayamos elegido, mucho mejor. Pero... si nuestras frases suenan igual o muy parecidas, cuidado; tenemos problemas.

Ya estuvo bueno de hablar de telenovelas, pero en el caso del uso de registro y dialectos hay más ejemplos malos que buenos. En la mayoría de las telenovelas el registro está tan mal usado que da la impresión de que cada uno de los personajes fuera la misma persona.

Pero el mal no sólo atañe a las telenovelas. En películas, en libros... a veces sucede. En la serie de relatos enlazados "Compro, luego existo", de Guadalupe Loaeza (sin duda uno de los mejores libros de terror que me ha tocado leer), la autora nos presenta a un grupo de gente de clase alta, si bien con diferentes tipos de educación y perspectivas de la vida, y cada uno de ellos habla según su forma de ser con un registro muy bueno. Pero en la continuación de estos relatos, "Debo, luego sufro", pareciera que a Loaeza se la ha olvidado quienes eran sus personajes. Así pues, vemos que una señora que no ha ido a la escuela y que en el libro anterior hablaba, por decirlo de alguna manera, "ranchero", de pronto redacta una carta para su ex marido llena de recursos poéticos y con montones de citas de autores famosos. Y que las señoras cabeza hueca del libro anterior de pronto se han hecho filósofas. ¿Qué pues?

Tengan cuidado de que esto no les suceda; los personajes con un registro malo o inadecuado se vuelven tiesos, acartonados y poco creíbles, y un mal personaje podría, muy sencillo, darle en la torre a una buena historia.

La solución de este problema es un poco más complicada que la de los otros que hemos estado viendo, ya que requiere de un poco más de educación mental. Consiste, nuevamente, en enseñarnos a observar, pero esta vez se trata de detalles lingüísticos. ¿Cómo habla una señora en una reunión con sus amigas? ¿Y un niño de la calle? ¿Y un catedrático? ¿Cuáles son las palabras que usan en determinadas situaciones? Es cuestión de fijarnos. Y, a la hora de construir nuestros personajes, pongamos a construir también sus dialectos e idiolectos.

Ejercicio # 13 (que no es realmente un ejercicio): Podemos construirte

No se asusten si hemos empezado con los ejercicios demasiado pronto, pues esto, más que un ejercicio, es una practica a la que me gustaría que nos acostumbráramos.

Saquen sus tarjetas para fichas bibliográficas. Piensen en un personaje de una historia SUYA, esta vez, y escriban su nombre (el del personaje, claro está) en la parte mas visible. El resto de la tarjeta servirá para describir el lenguaje particular de ese personaje. (Nota: en lo personal, siendo una amante de los de-

talles, me gusta anotar en las fichas el currículum de mi personaje, su edad, peso, medidas, platillo favorito, etc. Es una manía recomendable puesto que conocer bien a nuestros personajes enriquece las historias, pero manía, a fin de cuentas).

Ahora, ¿cómo empezamos? En primer lugar, recordando que el chiste de todo esto es que nuestro personaje debe tener un lenguaje peculiar que lo distinga. Y es aquí, al principio, donde nuestros supuestos mayores enemigos, los vicios y las incorrecciones del lenguaje, vienen en nuestra ayuda.

Nuestros personajes son humanos, ¿no? Bueno, pueden ser elfos o dragones; a lo que me refiero, es que queremos darles sensación de autenticidad, ¿no es cierto? Y como nuestros personajes, si no humanos, son auténticos, de seguro que tienen por ahí algún pequeño defectillo en el habla. Los más educados y serios probablemente no presenten ninguno, pero hay que hacer distinguible también ese rasgo.

Así que, pensemos: ¿tiene nuestro personaje alguna muletilla (es decir, una palabra que repita mucho cuando no sabe qué decir)? ¿Qué clase de expresiones son las que más usa? ¿Cuál es su interjección favorita? ¿Dice malas palabras en alguna situación determinada? ¿Cómo cambia su lenguaje cuando está tenso o molesto? Anoten todo eso en la tarjeta. Sí, hagan que su personaje sea algo único y muy tangible. Si se identifican con él, entonces pónganle el lenguaje que ustedes usan. Si no, entonces piensen qué tipo de vocabulario podría usar él o ella. Basarnos en una persona real para construir el habla de un personaje es una buena idea; sin embargo, no abusemos de ello pues no queremos que nadie nos demande.

Las muletillas y las interjecciones son recursos muy buenos para personalizar una forma de hablar. Tengo por ahí en mis propias historias un personaje femenino que se la pasa diciendo "¿eh?" para hilar una frase con otra, y cuando hay algo que la entusiasma, lo único que sabe decir es "¡Qué maravilla!" Cualquier cosa bonita e interesante es "una maravilla para ella, y algo que le gusta mucho es maravilloso. Sus diálogos ya escritos suenan más o menos así:

- ¿No quieres contarme algo, eh? La verdad que, aparte de lo que me contaba mi abuelo, no tengo idea de nada. ¿Qué tal si me platicas, eh?
- Odio reconocerlo, pero eres una maravilla... ¿Quién te enseñó todas esas canciones, eh?
- ¿Te he estado importunando mucho, mujer? Discúlpame, pero, ¿sabes?, es que me has caído de maravilla...

Sí, todo esto, las repeticiones, la pobreza de vocabulario, son cosas que un corrector común, corriente y poco sensible nos retacharía al instante. Ah, pero nosotros sabemos que ésos son defectos del personaje y no nuestros. Lo imperfecto es lo humano, lo real. Podemos echar mano de algunos clichés, nuevamente sin abusar. Ya sabemos que una muchacha fresa va a repetir muchas veces "o sea" y "te lo juro", y que un chavo que tiene dificultades para expresar una idea va a echar mano del popularísimo "este...".

Ah, pero no solamente hay que conformarnos con las situaciones. El lenguaje tiene que reflejar también el interior de un personaje, y su contexto social. Sigan haciéndose preguntas: ¿Nuestro personaje es joven o viejo? ¿Es del campo o de la ciudad? ¿Ha recibido educación? ¿Cuál es su perfil psicológico? Por ahí tengo un personaje masculino que se la pasa devorando libros de historia y fantaseando con las hazañas heroicas y las aventuras de antaño; su idiolecto está plagado de arcaísmos y palabras rimbombantes. La chica de la que les proporcioné ejemplos es una muchacha un poco nerviosa y tiene muchos deseos de agradar; su "¿eh?" es una forma tanto de disimular (al menos, eso es lo que ella cree) los nervios, como de buscar aprobación.

Un personaje agresivo debe tener su buen repertorio de palabrotas y frases insultantes; de la misma forma que un personaje tímido contará con su lista de titubeos. Así, a la hora de redactar finalmente la historia, si por un lado tenemos un diagrama de flujo y por el otro las tarjetas que dicen cómo hablan nuestros personajes, nuestro asunto se verá facilitado.

Y bien, con esto concluimos la tercera parte del registro. Llenen cuantas tarjetas quieran, inventen personajes y asegúrense de que cada uno de ellos sea diferente y perfectamente distinguible, antes que nada, por su forma de ser y hablar.

En el siguiente número haremos algunos últimos comentarios sobre todo esto. Y pónganse listos, porque estamos a punto de empezar a trabajar en guionismo.

¡Hola!:

Antes que nada, muchas felicidades por su magnifica revista, la verdad que está muy completa ya que no sólo trata de clases de "cómo dibujar..." sino que comenzaron con lo más básico, que es la teoría. La verdad cada clase es interesante y completa. Muchas de las cosas que ya han tratado en cada uno de sus números me han parecido totalmente buenas y, es más, complementan mucho de lo que veo en clases y muchas veces también me han ayudado en ellas.

Sigan así, y gracias por la noticia que pusieron en el número 22, de que ya habrá nuevo formato a color y en blanco y negro. Y muchas felicidades por mejorar su revista número tras número.

Saludos a todos los que colaboran y forman parte de la mejor revista: "Dibujarte".

Atte.
Daniela (poke) Soto Hdz.

Pues comenzamos el año con porras y palabras bonitas, porque de esta manera es como nuestros colaboradores se cargan las pilas para trabajar muy duro y cumplir con ustedes que tanto nos han apoyado, esperamos que los números a color no afecten demasiado su economía porque de verdad, créanme, que no se los pueden perder.

¡Hola! Dispensen que les vuelva a visitar, pero estoy muy emocionado por todo lo que he aprendido y por lo que todavía tengo que aprender de la revista Dibujarte. También me gustaría intercambiar ideas, opiniones y conocer gente aficionada al [illegible] con ustedes [illegible] porque me estoy abriendo un mundo de posibilidades que antes no estaba aprovechando. Seguiré como siempre recibiendo de ustedes, a través de su revista, sugerencias, clases y técnicas de dibujo. También esperaría en un futuro no muy lejano conocer al equipo de dibu[illegible] y convivir con ellos aunque sea por unos breves instantes.

Sin más por el momento, y esperando seguir en contacto con El equipo DibujArte, les envío un cordial saludo.

Juan José Pérez Jerónimo
britanov@hotmail.com

Nos encanta recibir este tipo de cartas (y nos juzgarán por publicar estos correos que sólo hablan bien de la revista), realmente nos dan ánimos para seguir dándole duro. Muchas personas nos han solicitado que publiquemos fotografías de los autores porque quieren conocerlos, pero creemos que [illegible] innecesario, no, es broma, es broma. No publicaremos fotografías de nuestros colaboradores, pero haremos algo mejor: en la pas[illegible] La Mole de diciembre 2003 el equipo creativo estuvo presente en un stand firmando autógrafos y conviviendo con lectores, y a partir de ahora trataremos de presentarnos en la mayor cantidad de eventos posibles para poder estar en contacto con ustedes, hablar sobre el dibujo y temas extras, dar tips, firmar autógrafos, etc. Así que no se pierdan los avisos en esta revista y tampoco las convenciones de la ciudad de México, tal vez podamos vernos ahí (y quién sabe, también en alguna en el interior de la República).

Una pregunta... ¿En qué número van de DibujArte?, por que yo me quedé en el 18, y le he preguntado al del puesto y me dijo que ya no se publica, si no es cierto, ¿cómo puedo tener los números anteriores?

Que no los engañen, DibujArte sigue saliendo mes con mes, y a partir de este número [illegible] cenal con ediciones a color. A todos nuestros lectores les pedimos que no nos dejen morir, pidan su revista en los puestos, exijan que les traigan su ejemplar de DibujArte, nosotros no tenemos control sobre la distribución, no podemos ir a cada puesto y convencer al dueño de que nuestra revista se vende, esa parte del trabajo les corresponde a ustedes como lectores, demostrarle a cada voceador que la revista tiene compradores, únanse entre varios para pedirla juntos al mismo puesto, ellos deben darse cuenta de que DibujArte es una revista que muchas personas compran, y que es gracias a los voceadores que cada revista puede llegar a su destino. Nosotros nos comprometemos cada mes para entregarles una revista profesional, ayúdennos a que esta revista llegue a cada puesto de revistas en el país.

¿TE GUSTA DIBUJAR ?

Ven a la ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde aprenderás todo lo necesario para realizar tus propias ideas y personajes por medio del

DIBUJO DE: CÓMICS, HISTORIETAS, PUBLICITARIO Y EDICIÓN POR COMPUTADORA.

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO

Visítanos en Colón 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo,
entre el Cinemex Real y la Alameda Central)

5512-63-89 y 5512-06-23

¡YA ESTAMOS EN ECATEPEC!

Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17
Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo,
San Cristóbal Centro

5770-98-94

COMICMANÍA 2004

¡FESTIVAL DE CÓMICS!

Evento Oficial de

EDITOPOSTER

¡Ven a conocernos!

- concurso de dibujo
- juegos de rol
- conferencias
- ofertas exclusivas

Horario:
de 10:00 a.m. -7:00 p.m.

ENTRADA GENERAL

$15.00

PRESENTA ESTE EJEMPLAR EN TAQUILLA Y SÓLO PAGA $10.00

FEBRERO 13, 14 y 15

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO
(CENEYCO)
MORELOS 67 COL. JUÁREZ
(ENTRE BUCARELI Y REFORMA)
CERCA DE LAS ESTACIONES DE METRO HIDALGO Y JUÁREZ

MANGA DibujArte Artemanía